Digital Recording Studio

D32XD Xtended Definition

D16XD Xtended Definition

取扱説明書

TouchView
Graphical User Interface

REMS

CD-RW

24bit/96kHz

KORG

Ⓙ ②

ムービング・フェーダーの感度調整について（D32XD）

各ムービング・フェーダーにはタッチセンス機能が組み込まれているので、自動昇降中にフェーダーのツマミに指を触れると、昇降を停止させることができます。
購入時には、タッチセンスの値は標準値に設定されていますが、設置環境や使用方法に合わせてタッチセンスの感度を調整し、最適化することをお薦めします。

① SONGキーを押し、“ SelectSong ”タブ部分を押します。

② デモ・ソングのリストの“ WAVE FADER ”を押し（反転表示）、Selectボタンを押します。

③ 1-16/17-32キーを押し（17-32インジケーター点灯）、フェーダーの動作を17-32に切り替えます。

④ SYSTEMキーを押し、“ Control ”タブ部分を押します。

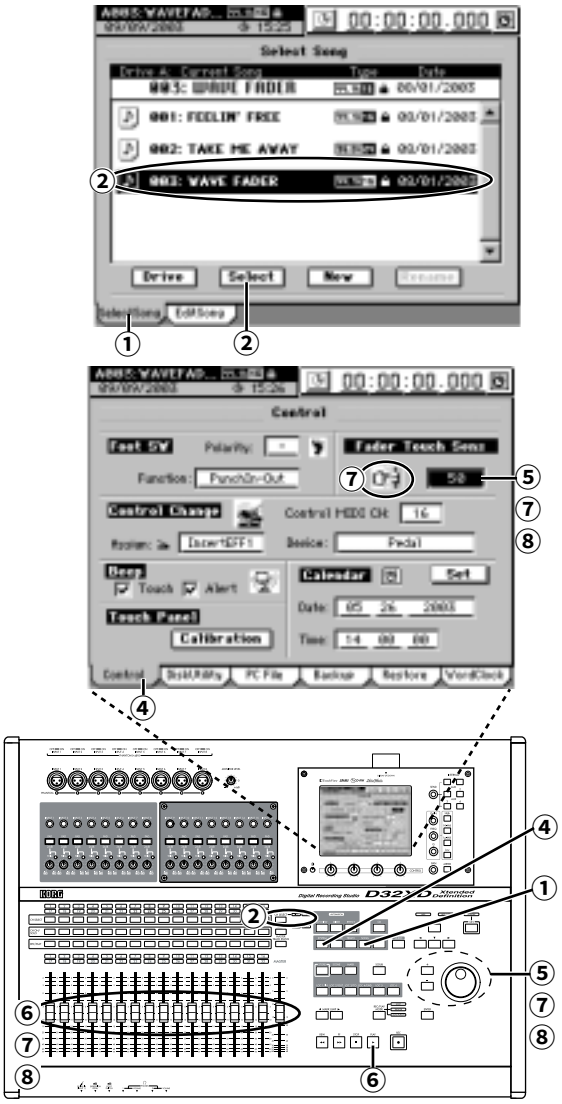
⑤ バリュー・ダイヤル、または＋/－キーを使ってFader Touch Sensの値を30に設定します。
グランド端子付きの電源コードを使用するときは、値を80に設定してください。

⑥ PLAYキーを押すとデモ・ソングのリストの“ WAVE FADER ”の再生を開始し、フェーダーが自動昇降します。
フェーダーに触れてください。

⑦ 複数のフェーダーを同時に押さえたときに、アイコンが から、に変わるときは、値を上げてください。

⑧ 1本のフェーダーを押さえたときに、隣接するチャンネルのフェーダーが一緒に停止する場合は、値を下げてください。

note *同時に押さえるフェーダーの本数を増やすときは、値を少し上げて使用してください。*



安全上のご注意

ご使用になる前に必ずお読みください

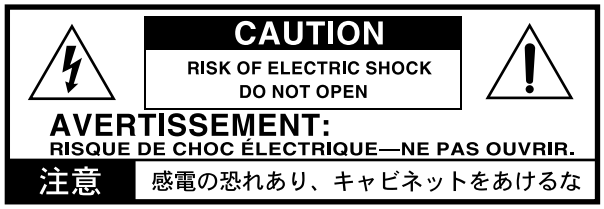
ここに記載した注意事項は、製品を安全に正しくご使用いただき、あなたや他の方々への危害や損害を未然に防ぐためのものです。

注意事項は誤った取り扱いで生じる危害や損害の大きさ、または切迫の程度によって、内容を「警告」、「注意」の2つに分けています。これらは、あなたや他の方々の安全や機器の保全に関わる重要な内容ですので、よく理解した上で必ずお守りください。

マークについて

製品には下記のマークが表示されています。

WARNING:
TO REDUCE THE RISK OF FIRE OR ELECTRIC SHOCK DO NOT EXPOSE THIS PRODUCT TO RAIN OR MOISTURE.



マークには次のような意味があります。

このマークは、機器の内部に絶縁されていない「危険な電圧」が存在し、感電の危険があることを警告しています。

このマークは注意喚起シンボルであり、取扱説明書などに一般的な注意、警告、危険の説明が記載されていることを表しています。

火災・感電・人身障害の危険を防止するには

図記号の例

	△ 記号は、注意（危険、警告を含む）を示しています。 記号の中には、具体的は注意内容が描かれています。左の図は「一般的な注意、警告、危険」を表しています。
	⃠ 記号は、禁止（してはいけないこと）を示しています。 記号の中には、具体的な注意内容が描かれることがあります。 左の図は「分解禁止」を表しています。
	● 記号は、強制（必ず行うこと）を示しています。 記号の中には、具体的な注意内容が描かれることがあります。 左の図は「電源プラグをコンセントから抜くこと」を表しています。

以下の指示を守ってください

⚠警告

この注意事項を無視した取り扱いをすると、
死亡や重傷を負う可能性が予想されます

- **電源プラグは、必ずAC100Vの電源コンセントに差し込む。**
- **電源プラグにほこりが付着している場合は、ほこりを拭き取る。**
  感電やショートの恐れがあります。
- **本製品はコンセントの近くに設置し、電源プラグへ容易に手が届くようにする。**

- **次のような場合には、直ちに電源を切って電源プラグをコンセントから抜く。**
  ○ 電源コードやプラグが破損したとき
  ○ 異物が内部に入ったとき
  ○ 製品に異常や故障が生じたとき
  修理が必要なときは、お買い上げの販売店、最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターへ修理を依頼してください。

- **本製品を分解したり改造したりしない。**

- **修理 / 部品の交換などで、取扱説明書に書かれている以外のことは絶対にしない。**
- **電源コードを無理に曲げたり、発熱する機器に近づけない。また、電源コードの上に重いものを乗せない。**
  電源コードが破損し、感電や火災の原因になります。
- **大音量や不快な程度の音量で長時間使用しない。**
  万一、聴力低下や耳鳴りを感じたら、専門の医師に相談してください。
- **本製品に異物（燃えやすいもの、硬貨、針金など）を入れない。**
- **温度が極端に高い場所（直射日光の当たる場所、暖房機器の近く、発熱する機器の上など）で使用や保管はしない。**
- **振動の多い場所で使用や保管はしない。**
- **ホコリの多い場所で使用や保管はしない。**

- **風呂場、シャワー室で使用や保管はしない。**

- **雨天時の野外などのような湿気の多い場所で、使用や保管はしない。**
- **本製品の上に液体の入ったもの（水や薬品等）を置かない。**
- **本製品に液体をこぼさない。**

- **濡れた手で本製品を使用しない。**

⚠注意

この注意事項を無視した取り扱いをすると、傷害を負う可能性または物理的損害が発生する可能性があります

- **正常な通気が妨げられない所に設置して使用する。**
- **ラジオ、テレビ、電子機器などから十分に離して使用する。**
  ラジオやテレビ等に接近して使用すると、本製品が雑音を受けて誤動作する場合があります。また、ラジオ、テレビ等に雑音が入ることがあります。
- **外装のお手入れは、乾いた柔らかい布を使って軽く拭く。**
- **電源コードをコンセントから抜き差しするときは、必ず電源プラグを持つ。**
- **電池は幼児の手の届かないところへ保管する。**

- **長時間使用しないときは、電源プラグをコンセントから抜く。**

- **他の電気機器の電源コードと一緒にタコ足配線をしない。**
  本製品の定格消費電力に合ったコンセントに接続してください。
- **スイッチやツマミなどに必要以上の力を加えない。**
  故障の原因になります。
- **外装のお手入れに、ベンジンやシンナー系の液体、コンパウンド質、強燃性のポリッシャーは使用しない。**
- **不安定な場所に置かない。**
  本製品が転倒してお客様がけがをしたり、本製品が故障する恐れがあります。
- **本製品の上に乗ったり、重いものをのせたりしない。**
  本製品が損傷したり、お客様がけがをする原因となります。
- **地震時は本製品に近づかない。**
- **本製品に前後方向から無理な力を加えない。**
  本製品が転倒する危険性があります。
- **LCD画面を破損する恐れがあるので、次のようなことは絶対にしない。**
  ○シャープ・ペンシルのように先の鋭いもの、硬いものでLCD画面を強く押したりこすったりする。
  ○LCD画面の隅を、ペンや爪などで強くこする。

CD-R/RWドライブ レーザーに関する安全について

取扱説明書内に記載された以外の操作を行うと、人体に有害な光線が放射される危険があります。
光ピックアップから放射されるレーザー光源を直視すると、視覚障害をおこす恐れがありますので、以下のことに注意してください。

- 光ピックアップの収納部を開けない。
- 動作時にトレイの隙間から内部を覗かない。

本装置のお取り扱いについて

本装置に衝撃を与えないでください。とくに電源が入った状態で本装置を移動したり、衝撃を与えたり絶対にしないでください。ハードディスク上のデータの一部またはすべてが失われたり、ハードディスク・ドライブや装置内部を損傷するなど、故障の原因になります。

極端に温度の違う場所に移動するとディスク・ドライブや装置内部に水滴がつくことがあります。このまま使用すると故障の原因となりますので、数時間放置してから使用してください。

電源のオン / オフを頻繁に繰り返さないでください。
本装置の故障の原因になります。

本装置は、電源投入後、すぐにハードディスク・ドライブにアクセスを開始します。
ハードディスク・ドライブにアクセスしているときには、絶対に電源をオフにしないでください。ディスク上のデータの一部またはすべてが失われたり、ハードディスク・ドライブを損傷するなど、故障の原因になります。

操作上のミス、停電、あるいは事故的な電源供給停止によって起こったハード・ディスクの破損の場合は、保証期間内に修理に持ち込まれても有償交換になることがあります。

データについて

操作ミス等により万一異常な動作をしたときに、メモリー内容が消えてしまうことがありますので、大切なデータはバックアップをとってください。また、データの消失による損害については、当社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

DATやCDなどの著作権のあるオーディオ素材からデジタル・レコーディングするときは、必ず使用許諾を得るか、著作権のないものを使用してください。当社では著作権法違反で生じた処置等に関する一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

著作権について

本製品は、あなたが著作権保有者であるか、著作権の保有者から複製許諾を得ている素材を使用することを目的としています。あなたが著作権を所有していない、または著作権保有者から複製許諾を得ていない場合は、著作権法の侵害となり、損害賠償を含む補償義務を負うことがあります。あなた自身の権利について不明確なときは、法律の専門家に相談してください。

＊ MIDIおよびGENERAL MIDIは社団法人音楽電子事業協会（AMEI）の登録商標です。
＊ 掲載されている会社名、製品名、規格名などは、それぞれ各社の商標または登録商標です。

CD-R/RWドライブを使用する上での取扱注意事項

- 動作時は水平にした状態で使用してください。
- 極端に寒いところや、暑いところでは使用しないでください。
- 極端に湿度の高いところなどでは、使用しないでください。
- ほこりや煙の多いところなどでは、使用しないでください。
- 振動や強い衝撃を与えないように取り扱ってください。特に、動作時(読み込み/書き込み共に)は衝撃に非常に弱いので、振動、衝撃を与えないでください。
- 通常はソフトイジェクトになっていて、取り出しボタンを押すことでCDトレイを開くことができますが、開かなくなったときには緊急排出ボタンを先の細いもの(クリップなど)で押して強制排出させることができます。
- 高温、高湿度下での保管はさけてください。
- 対物レンズには絶対にさわらないでください。
- 市販のレンズ・クリーナーは使用しないでください。
- ドライブにディスクを入れたまま移動しないでください。
- トレイを開けたまま放置しないでください。

CD-R/RWディスクお取り扱いについて

ディスクのお取り扱いに関して、以下の事項を守ってください。
データの書き込みが正常に行われない、記録データが損なわれる、ドライブが故障する、などの障害が発生する恐れがあります。

- ディスクを直射日光の当たる場所や高温の場所、湿度の高い場所に置かない。
- ディスク表面にさわらない。ディスクを持つときは、ディスクのふちをもってください。
- ディスク表面のほこりや汚れを取り除く。ほこりの除去にはエアダスターやクリーナーなどを使用してください。
- ディスクにラベルを貼ったり、指定の場所以外に文字を書いたりしない。
- ディスクを薬品や洗剤で拭かない。
- ディスクを曲げたり、落としたりしない。

データ消失などの責任について

本製品の使用に伴い、CD-RまたはCD-RWディスクに書き込んだデータの消失、破損などのお客様に生じた逸失利益、特別な事情から生じた損害及び第三者からお客様に対してなされた損害賠償請求に基づく損害については、一切責任を負いかねますのでご了承ください。

本書の記述について

D32XDとD16XDの相違について

本書の本文やイラストなどに出てくる[*　]内の表記は、D16XDについての説明です。また、イラストやLCD表示には、相違が少ない場合に限りD32XDのものを使用しています。

キー、ボタンやツマミ類の表記

MASTERフェーダーや**REC/PLAY**キーなどのパネル上での文字や値は**太字**で、パラメーターの値は“　”付きの“ **太字** ”で表します。
また、文章中の強調したい内容についても太字で表しています。

LCD画面中のパラメーターの表記“　　”

LCD画面に表示されるパラメーターは“ **太字** ”で表します。
ただし、画面上でも**Yes**ボタン、**CH**セルなどは太字で表しています。

本機は、LCD画面がタッチ・パネルになっているので、目的のパラメーター、セル、ボタン、アイコンなどを直接押せば選択することができます。また、ほとんどの操作はカーソル・（√ 、▶、π 、▼）キーを押して、パラメーターを移動、**ENTER**キーを押して選択決定することもできます。
本書での操作例は、おもにタッチ・パネルを使用する方法で説明します。

操作 ① ② ③ ...

操作の手順を ① ② ③...で表します。

（→p.■■）

参照する本書のページを表します。

、note、Ex.

これらのマークは、使用上の注意、アドバイス、例を表します。

・・・、“ ○○ ”タブ・ページ

LCD画面に表示するページを表します。このページを表示させるには、トップ・パネルの・・・キーを押したあと、LCD画面の“ ○○ ”タブを押します。
タブ・ページの移動はLCD画面で行います。

・・・、・・・、“ ○○ ”タブ・ページ

トップ・パネルの**MIXER**キーと**CD**キーはタブ・ページのまえに、ページ・ジャンプ・メニューがLCD画面に表示されるので、LCD画面の・・・ボタンを押したあと、“ ○○ ”タブを押します。
また、**MIXER**キーと**CD**キーは、キーを押すとページ・ジャンプ・メニューを選ぶ画面に戻ります。

LCD画面の表示

取扱説明書に記載されている各種のパラメーターの数値などは表示の一例ですので、本体のLCD画面の表示と必ずしも一致しない場合があります。

本体の図

取扱説明書に記載されている本体の図は、特に断りがない場合はオプションの8チャンネル・アナログ・インプット・ボード（AIB-8）を装備した図になっています。

目次

安全上のご注意 ---------- ii
レーザーに関する安全について ---------- iii
本装置のお取り扱いについて ---------- iii
データについて ---------- iii
著作権について ---------- iii
CD-R/RWドライブを使用する上での取扱注意事項 --------- iv
本書の記述について ---------- iv

はじめに ---------- 1
付属品について ---------- 1
はじめてお使いになる前に ---------- 1
電源オン、オフ ---------- 1
タッチパネルLCD ---------- 2
カレンダーの設定 ---------- 2
接続例 ---------- 3

おもな特長 ---------- 4

各部の名称 ---------- 7
トップ・パネル ---------- 7
フロント・パネル ---------- 12
リア・パネル ---------- 13

LCD画面の名称と機能 ---------- 15

基本操作 ---------- 17
操作例 ---------- 18

クイック・スタート ---------- 19

Step1:準備 ---------- 19
1. 確認と接続 ---------- 19
2. 電源オン ---------- 19
3. デモ・ソングを聴く ---------- 20

Step2:クイック・レコーディング ---------- 21
1. 新しいソングを作る ---------- 21
2. ソングに名前を付ける ---------- 21
3. ミキサーへの入力 ---------- 22
機器をINPUT端子へ接続する ---------- 22
入力を各チャンネルにアサイン(割り振り)する ---------- 22
4. エフェクトとEQ(イコライザー) ---------- 24
入力音にエフェクトをかける ---------- 24
入力音にEQをかける ---------- 25
5. 録音 ---------- 26
録音の準備をする ---------- 26
録音を開始する ---------- 26
6. 再生 ---------- 27

Step3:オーバー・ダビング ---------- 28
1. 録音 ---------- 28
録音の準備をする ---------- 28
録音を開始する ---------- 28
2. 再生 ---------- 28

Step4:
ミックス・ダウンとマスタリング ---------- 29
1. 各チャンネルにエフェクトやEQをかける ---------- 29
チャンネル・トラックごとに
エフェクトをかける(インサート・エフェクト) 29
チャンネル・トラックごとにEQをかける ---------- 29
定位を確認する ---------- 30
チャンネル・トラックからのセンドに
エフェクトをかける(マスター・エフェクト) --- 30
マスター・エフェクトの選択 ---------- 31
マスター・エフェクト1をかけるトラックのセンド調整 ------ 31
マスター・エフェクトの効果の確認と調整 ---------- 32
2. ソング全体にエフェクトやEQをかける ---------- 32
音量を確認する ---------- 32
マスター・バスに
エフェクトをかける(ファイナル・エフェクト) 32
マスター・バスにEQをかける(マスターEQ) ---------- 33
3. マスター・トラックに録音する ---------- 34
4. CDに書きこむ ---------- 35
ソングの保存について ---------- 35

オペレーション編 ---------- 36

ソング、ロケート ---------- 36
1. ソングを作る/選ぶ ---------- 36
1-1. 新しいソングを作る ---------- 36
1-2. ソングの名前を変更する ---------- 36
ネーム・ライブラリを使う ---------- 37
1-3. ソングを選ぶ ---------- 37
ソング・リストから選択する ---------- 37
他のソング・ドライブのソングを選ぶ ---------- 37
2. ロケーション(位置) ---------- 38
2-1. カウンター表示を切り替える ---------- 38
インフォメーション表示部を切り替える ---------- 38
2-2. ロケーションを移動する ---------- 38
カウンターでの移動 ---------- 38
FF、REWキーによる移動 ---------- 38
後へ移動(早送り)する ---------- 38
前へ移動(早戻し)する ---------- 38
ソング内の移動 ---------- 38
ソングの先頭へ移動する ---------- 38
ソングの終了位置へ移動する ---------- 38
ロケート・キーでの移動 ---------- 38
ロケート・キーに登録する ---------- 38
ロケート・キーに登録した位置へ移動する ---------- 39

マークをつけて移動 39
マークを登録する 39
マークを登録した位置へ移動する 39
MARK JUMPキーを使って移動する 39
マークを削除する 39
マークに名前をつける 39
2-3. 詳細なロケーションの検索（SCRUB） 40
ゼロ・クロス・ポイントを探す 40
3. ソングの編集 41
3-1. ソングの編集方法 41
ソングをコピーする 41
ソングを移動する 41
ソングを削除する 41
ソングを保護する 42
プロテクト・オンにする 42
プロテクト・オフにする 42
ソングを保存する 42
ミキサー 42
1. ミキサーへの音声入力 42
1-1. アナログ入力 42
ギター音を入力する 42
CDの音声を入力する 43
1-2. デジタル入力 44
CDやDATなどのデジタル出力を割り当てる 44
ADAT機器デジタル出力を割り当てる 45
1-3. サブ入力 45
1-4. アナログ・コンプレッサー 46
アナログ・コンプレッサーを使用する 46
設定（コンプ・プログラム）を保存する 46
設定（コンプ・プログラム）を呼び出す 46
2. ミキサーからの音声出力 47
3. ミキサーの調整 48
3-1. 音量の調整 48
各チャンネルの音量レベルを調整する 48
入力音を最大レベルで入力する 48
全体の音量レベルの調整 48
3-2. 定位の調整 48
3-3. EQ（イコライザー） 48
チャンネルEQ 48
入力音にEQをかける 48
再生音にEQをかける 49
マスターEQ 49
3-4. EQライブラリ(EQ設定の保存、呼び出し) 49
EQの設定を保存する 49
EQの設定を呼び出す 49
3-5. ペアの設定 49
3-6. グループの設定(D32XD) 50
フェーダー・グループ 50
CH ONグループ 50
3-7. モニターの調整 50
3-8. キュー・レベルの調整 51
3-9. ソロの設定 51
1つのチャンネルの音を確認する 51
複数のチャンネルの音を確認する 51
ソロを解除する 51
ソロに設定した音声をマスター・バスから出力する 51
3-10.チャンネルのミュート（消音） 51
4. シーンの登録/呼び出し 52
4-1. シーンを登録する 52
4-2. シーンを呼び出す 52
4-3. シーンに名前をつける 52
4-4. シーンを削除する 52
4-5. シーンを編集して上書きする 53
4-6. シーンごとに無効にするパラメーターを設定する53
4-7. すべてのシーンで無効にするパラメーターを設定する 53
4-8. シーンをMIDIでコントロールする 53
MIDI出力 53
MIDI入力 53
5. オートメーション 54
5-1. シーン・オートメーション 54
シーン・オートメーションを使う 54
シーンを他のロケーションに再登録する 54
登録したシーンのロケーションを変更する 54
5-2. イベント・オートメーション（D32XD） 54
ミキサーの動きを記録する 54
イベントを再生する 55
イベントを編集する 55
エフェクト 56
エフェクトの分類とサイズ 56
エフェクトのDSPパワー配分 56
D32XD 56
D16XD 57
1. インサート・エフェクトを使用する 57
D32XD 57
D16XD 58
1-1. インサート・エフェクトをかけて録音する 58
1-2. インサート・エフェクトをかけて再生する 58
2. マスター・エフェクトを使用する 58
3. ファイナル・エフェクトを使用する 58
4. エフェクトのエディット 59
エフェクト・パラメーターをエディットする 59
インサート・エフェクトの場合 59
マスター・エフェクト/ファイナル・エフェクトの場合 59
エフェクト・プログラムを保存する 59
5. 外部からエフェクトをコントロールする 59
6. 外部のエフェクトを使う 60
リズム 61
1. リズムを設定して鳴らす 61
2. リズムを聞きながら演奏を録音する 61

3. リズムを録音する ---- 61
4. テンポを設定する ---- 62
マニュアル・テンポ ---- 62
テンポ・マップ ---- 62
テンポ・マップを設定し直す ---- 62
テンポ・マップを追加してリズム・パターンを挿入する 63
テンポ・マップを上書きする ---- 63
テンポ・マップを削除する ---- 63
テンポ・トラック ---- 63
外部MIDIシーケンサーからのMIDIクロックを記録し、テンポ・トラックとして使用する ---- 63
タップ・テンポ ---- 64
レコーダー ---- 64
1. 録音 ---- 64
1-1. 基本の録音 ---- 64
1-2. バーチャル・トラックを切り替える ---- 65
1-3. 再生しながら別のトラックを録音（オーバー・ダビング） ---- 65
1-4. トリガー録音 ---- 65
1-5. 一部分を録音し直す（パンチ・イン−アウト） ---- 66
マニュアル・パンチ・イン−アウト ---- 66
フット・スイッチを使ったマニュアル・パンチ・イン−アウト ---- 66
オート・パンチ・イン−アウト ---- 66
ループ録音 ---- 67
1-6. マスター・トラックの作成 ---- 67
バウンス録音について ---- 68
2. 再生 ---- 68
2-1. 再生する ---- 68
2-2. ループ再生 ---- 68
2-3. アルバムCDプロジェクトで再生する ---- 69
3. トラックの編集 ---- 69
編集範囲の登録 ---- 69
3-1. トラックの編集方法 ---- 69
トラックのコピー（CopyTrk） ---- 69
同じソング内でトラックをコピーする ---- 69
クリップ・ボードを使って、他のソングのトラックへコピーする ---- 70
空白の挿入（InsertTrk） ---- 71
トラックの消去（EraseTrk） ---- 71
トラックの削除（DeleteTrk） ---- 72
トラック・データを削除する ---- 72
トラックのデータを全て削除する ---- 72
トラックの交換（SwapTrk） ---- 72
トラックの逆回転（ReverseTrk） ---- 73
トラックの最適化（OptimizeTrk） ---- 73
トラック・データを最適化（オプティマイズ）する ---- 73
無音部の音声情報を消去する ---- 74
ノイズを消去する ---- 74
トラックの伸張/圧縮（ExpCmpTrk） ---- 74
トラック全体のコピー/バーチャル・トラックへのコピー（CopyWholeTrk） ---- 75
バーチャル・トラックにコピーする ---- 75
トラック全体の交換（SwapWholeTrk） ---- 76
トラック全体を交換する ---- 76
フェードイン/フェードアウト（FadeTrk） ---- 76
フェードインする ---- 76
フェードアウトする ---- 77
指定したレベルに最大音量を合わせる（ノーマライズ:NormalizeTrk） ---- 77
4.トラックに名前をつける ---- 78
CD ---- 78
1. トラック・アット・ワンス ---- 78
2. ディスク・アット・ワンス ---- 79
2-1. アルバムCDプロジェクト ---- 79
2-2. ライブCDを作成する ---- 80
データ ---- 82
1. バックアップ、リストア（保存、呼び出し） ---- 82
1-1. バックアップ ---- 82
1Songをバックアップする ---- 82
All Dataをバックアップする ---- 83
User Dataをバックアップする ---- 83
1-2. バックアップ・データのリストア ---- 84
2. 音声ファイル ---- 85
2-1. 音声ファイルのインポート ---- 85
音声ファイルをトラックの先頭にインポートする ---- 85
音声ファイルをトラックの途中にインポートする ---- 85
2-2. 音声ファイルのエクスポート ---- 86
音声ファイルをエクスポートする ---- 86
複数の音声ファイルをエクスポートする ---- 87
3. Digital Recording Studio シリーズのドライブ、データ互換性について ---- 87
D16XDとD32XDのデータを使用する ---- 87
本機のデータを他のシリーズで使用する ---- 87
他のシリーズのデータを本機で使用する ---- 87
ドライブ ---- 88
1. ソング・ドライブの分割（パーティション） ---- 88
2. ソング・ドライブの名前の変更 ---- 88
3. ハードディスクの検査 ---- 89
4. ハードディスクのフォーマット ---- 89
5. コンピューターとのデータ交換 ---- 90
6. CD-RWのデータ消去 ---- 90
7. ロード・システム ---- 90
8. ドライブ容量について ---- 90
アンドゥ・データの消去 ---- 91
オーディオ・データの共有 ---- 91
9. PCドライブ ---- 91
ファイルの確認、名前の変更、削除 ---- 91
USB ---- 92
1. 保存/書き込み ---- 92
Windowsの場合（Windows Me/2000以降） ---- 92
Macintoshの場合（Mac OS9.0.4以降） ---- 92

MIDI ---------- 93
1. MIDIの接続 ---------- 93
MIDIチャンネルの設定 ---------- 93
2. 本機で扱う
MIDIメッセージ ---------- 93
MIDIインプリメンテーションチャートについて ---------- 93
3. MIDIを使う ---------- 93
MIDIシーケンサーから本機をコントロールする方法 ---------- 93
2台のD32XDまたは、D16XDを同期させる方法 ---- 93
MIDIでミキサーをコントロールする ---------- 94
システム・バージョンアップ ---------- 95
1. システム・ファイルのダウンロード ---------- 95
CD-ROM/R/RWによる方法 ---------- 95
USBによる方法 ---------- 95
2. システムのバージョン・アップ ---------- 95
タッチパネル・キャリブレーション ------- 95
リファレンス編---------- 96
カウンター ---------- 96
カウンター表示 ---------- 96
Rename ---------- 97
名前の変更 ---------- 97
1.METER ---------- 97
Meter Trk View ---------- 97
2.CH VIEW ---------- 98
2-1. Ch View ---------- 98
2-2. Channel Routing View ---------- 98
3.MIXER ---------- 99
D32XD ---------- 99
D16XD ---------- 99
3a. INPUT/
OUTPUT/CH ASSIGN ----- 100
3a-1. Channel Assign ---------- 100
3a-2. Sub Mixer 1−8 ---------- 101
3a-3. Sub Mixer 9−16 ---------- 101
3a-4. Sub Mixer 17−24 ---------- 101
3a-5. ADAT Out Assign ---------- 102
3b. PAIR/GROUP[*PAIR] ------- 102
3b-1. Channel Pair ---------- 102
D32XD ---------- 103
3b-2. Fader Group ---------- 103
3b-3. Channel On Group ---------- 103
3c. FADER/PAN/
AUTOMATION ---------- 103
D32XD ---------- 103
3c-1. Fader Pan ---------- 103
3c-2. Automation ---------- 104
3c-3. Event List ---------- 104
3c-4. Edit Scene ---------- 105
3c-5. Scene Filter ---------- 106
3c-6. Mixer View ---------- 107
D16XD ---------- 107
3c-1. Fader Pan ---------- 107
3c-2. Edit Scene ---------- 108
3c-3. Scene Filter ---------- 109
3c-4. Mixer View ---------- 109
3d. EQ/PHASE/REC
[*EQ/ATT/PHASE] ---------- 109
3d-1. EQ/ATT ---------- 109
3d-2. EQ Library ---------- 110
3d-3. Phase ---------- 110
3d-4. Master EQ ---------- 111
D32XD ---------- 111
3d-5. Rec Send ---------- 111
3e. SEND（EFF/AUX[*/REC） 112
3e-1. Effect1 Send ---------- 112
3e-2. Effect2 Send ---------- 112
3e-3. Aux1 Send ---------- 112
3e-4. Aux2 Send ---------- 112
D32XD ---------- 113
3e-5. Aux3 Send ---------- 113
3e-6. Aux4 Send ---------- 113
D16XD ---------- 113
3e-5. Rec Send ---------- 113
3f. SOLO/MONITOR ---------- 113
3f-1. Solo ---------- 113
3f-2. Monitor ---------- 114
3f-3. Cue Level ---------- 114
3g. ANALOG COMP ---------- 115
3g-1. Analog Compressor1−8 ---------- 115
3g-2. Analog Compressor9−16 ---------- 116
4.EFFECT ---------- 116
D32XD ---------- 116
4-1. Routing A ---------- 116
4-2. Routing B ---------- 118
4-3. Insert EFF ---------- 119
4-4. Master EFF1 ---------- 120
4-5. Master EFF2 ---------- 120
4-6. Final EFF ---------- 121

D16XD ---- 121
4-1. Effect Routing ---- 121
4-2. Insert EFF ---- 122
4-3. Master EFF 1 ---- 122
4-4. Master EFF 2 ---- 122
4-5. Final EFF ---- 122
5.CD ---- 122
CD PLAYER ---- 123
CD WRITER ---- 123
5-1. Album CD Project ---- 123
5-2. CD Utility ---- 125
6.SYSTEM ---- 126
6-1. Control ---- 126
6-2. Disk Utility ---- 127
6-3. Edit PC File ---- 129
6-4. Backup ---- 129
6-5. Restore ---- 130
6-6. Word Clock ---- 131
7.MIDI/SYNC ---- 132
7-1. MIDI/MMC ---- 132
8.TEMPO ---- 133
8-1. SetUp ---- 133
8-2. Tempo Map ---- 134
8-3. Tempo Track ---- 135
9.SONG ---- 135
9-1. Select Song ---- 135
9-2. Edit Song ---- 136
10.TRACK ---- 137
10-1. Virtual Track1−32[*1−16] ---- 137
10-2. Master Track ---- 138
10-3. Edit Track ---- 138
Waveダイアログ ---- 139
10-4. Import File ---- 146
10-5. Export File ---- 147
11.UNDO ---- 147
12.STORE ---- 148
13.SCENE ---- 148
14.MARK ---- 148
15.SCRUB ---- 148
16.LOC1/IN、... LOC6 ---- 149
17.ENTER ---- 150
18.MARK JUNP ---- 150
19.REC/PLAY MODE ---- 150
20.トランス・ポート・キー ---- 151
エフェクト・パラメーター ------ 152
アルゴリズム・リスト ---- 152
エフェクト・
プログラム・リスト ---- 152
エフェクト・アルゴリズム概要 ---- 154
ステレオ・タイプ ---- 154
カテゴリー:Reverb&Delay
リバーブ・ディレイ系エフェクト ---- 154
カテゴリー:Modulation
モジュレーション系エフェクト ---- 157
カテゴリー:Dynamics&Filter
ダイナミクス・フィルター系エフェクト ---- 158
カテゴリー:Special Effect
スペシャルエフェクト ---- 160
モノラル・タイプ・エフェクト ---- 161
カテゴリー:Reverb&Delay
リバーブ・ディレイ系エフェクト ---- 161
カテゴリー:Modulation
モジュレーション系エフェクト ---- 162
カテゴリー:Dynamics&Filter
ダイナミクス・フィルター系エフェクト ---- 163
カテゴリー:Special Effect
スペシャル・エフェクト ---- 164
カテゴリー:Multi Effect
マルチ・エフェクト ---- 165
付録 ---- 166
故障とお思いになる前に ---- 166
電源が入らない ---- 166
ディスプレイに何も表示されない ---- 166
ディスプレイに縦線が入っている ---- 166
タッチビューの反応が悪い ---- 166
音が出ない ---- 166
フェーダーが効かない、動かない ---- 167
録音できない ---- 167
デジタル入力ができない ---- 167
デジタル出力ができない ---- 167
録音時のレベルよりも再生時のレベルが小さい ---- 167
入力音または録音した音にノイズやひずみが多い ---- 167
エフェクトがかからない ---- 167
リズム ---- 168
キーを押しても機能しない ---- 168
PAN、EQ、SENDなどのエディットができない ---- 168
MIDI ---- 169
CD-R/RW ---- 169
音声ファイル ---- 169
USB ---- 169
ADAT ---- 169

各種のメッセージ ---------- 170

確認メッセージ ---------- 172

重大なエラー・メッセージ ---------- 172

ドライブとファイル詳細 ---------- 173

ドライブ ---------- 173

CD-R/RWドライブ ---------- 173

PC（USB）ドライブ ---------- 173

オーディオCDとファイル ---------- 174

オーディオCD ---------- 174

再生 ---------- 174

作成 ---------- 174

ファイル ---------- 174

書き込み ---------- 174

読み込み ---------- 175

オプションの取り付け ---------- 176

取り付け時の注意 ---------- 176

安全上のご注意 ---------- 176

取り付け作業を始める前に ---------- 176

オプションのボード（ACB-8、AIB-8、DIB-8）を取り付けるときの注意 ---------- 176

8チャンネル・アナログ・インプット・ボード（AIB-8）および、8チャンネル・アナログ・コンプレッサー・ボード（ACB-8）の取り付け ------- 177

ADAT I/Oボード（DIB-8）の取り付け ---------- 178

DIB-8の名称と機能 ---------- 178

カレンダー機能用電池の交換時の注意 ---------- 179

カレンダー機能用電池の交換方法 ---------- 179

取り付け後の確認 ---------- 180

内蔵CD-R/RWドライブの確認 ---------- 181

仕様 ---------- 182

主要各部 ---------- 182

主要規格 ---------- 183

アナログ・デジタル入出力規格 ---------- 183

付属品 ---------- 184

別売オプション ---------- 184

各種リスト ---------- 185

リズム・パターン・リスト ---------- 185

コンプ・プログラム・リスト ---------- 186

EQライブラリ・リスト ---------- 186

ネーム・ライブラリ・リスト ---------- 186

デモ・ソング・リスト ---------- 186

用語集 ---------- 187

索引 ---------- 191

ブロック・ダイアグラム ---------- 195

MIDIインプリメンテーションチャート -------- 197

はじめに

このたびはコルグ**Digital Recording Studio D32XD Xtended Definition/D16XD Xtended Definition**をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。

本機を末永くご愛用いただくためにも、取扱説明書をよくお読みになって正しい方法でご使用ください。また、取扱説明書は大切に保存してください。

付属品について

下記の付属品が揃っていることを確認してください。

・取扱説明書（本書）　・電源コード

はじめてお使いになる前に

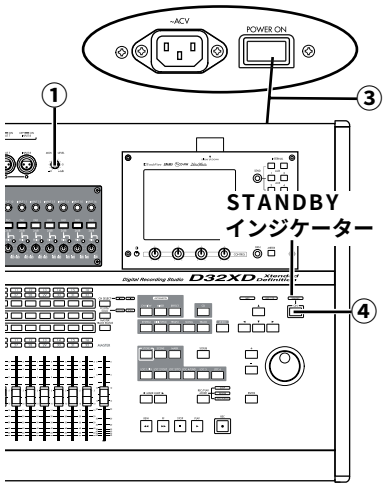
重 要

ここでは、本機を使用するにあたって、必ず守っていただきたいことを説明します。

電源オン、オフ

本機はハードディスクやCD-R/RWを搭載するコンピューターと同等の精密機器です。
電源のオン、オフには、これから説明する手順を必ず守って行ってください。

電源を入れる前に、電源コードのプラグが本体やコンセントにしっかりと取り付けられていることを確認してください。



●電源オン

① 本機のMONITOR LEVELツマミを−∞まで下げます。外部接続機器のボリュームを最小にします。

② 本機へ音声を送るキーボードなど、外部入力機器の電源をオンにします。

③ 本機のリア・パネルの主電源スイッチ（POWER ON）をオンにします。
STANDBYインジケーターが点灯します。本機が「スタンバイ」状態になります。

④本機のトップ・パネルのパワー・オン・キーを押して、電源オンにします。
LCDにオープニング画面が表示され、その後SONGページ・モードの**“ SelectSong ”**タブ・ページが表示されます。
次回電源をオンにすると、ソングは、前回電源をオフにする直前のソングが選ばれます。

オプションのAIB-8、ACB-8、DIB-8搭載時のD32XDのオープニング画面

⑤ 本機から音声を送るモニター機器など、外部出力機器の電源をオンにします。

本機の使用中に誤って電源が切れると、本体や内蔵ハードディスクなどが損傷を受ける恐れがあります。

●電源オフ

① 本機のMONITOR LEVELツマミを−∞まで下げます。外部接続機器のボリュームを最小にします。

② 本機から音声を送るモニター機器などの外部出力機器の電源をオフにします。

③ 本機のパワー・オン・キーを長め（2～3秒程度）に押して、終了確認のLCD画面を表示します。
LCD画面の**Yes**ボタンを押すと、自動的にソングを保存した後、スタンバイ状態になります。この一連の動作を<u>シャットダウン</u>するといいます。
Noボタンを押した場合は、元の画面に戻ります。

④ 本機のリア・パネルの主電源スイッチ（POWER ON）を押して電源をオフにします。

⑤ キーボードなどの外部入力機器の電源をオフにします。

電源をオフにするときには、必ず<u>シャットダウン</u>を行ってください。<u>シャットダウン</u>が完全に終了するまでは、絶対に主電源をオフにしたり、電源コードを抜いたりしないでください。

<u>シャットダウン</u>が終了する前に主電源を切ったり、電源コードを抜いたりした場合、データやユーザー設定が失われたり、ハードディスクを損傷するなど故障の原因となります。

本機に録音した音声、ミキサーやエフェクトの設定などはソングの選択時、および<u>シャットダウン</u>時に自動的に保存されます。

ソングの再生や録音など、作業がすべて終了したら、<u>シャットダウン</u>をしてください。また、長時間使用しない場合(その日の作業を終わる時など)は、必ず主電源をオフにして電源を完全に切ってください。

タッチパネルLCD

表示が見やすいように、LCD部分の角度やコントラストを調整（→p.9）してください。
また、タッチパネルを操作したときに、LCDに表示されたボタンやアイコンとの位置ずれが気になるときは、キャリブレーション（位置調整）を行ってください（→p.95）。
本機は、タッチパネルの有効動作を行ったときに、ビープ音が鳴る設定になっています。ビープ音を消したいときは、**SYSTEM**キーを押し、**“ Control ”**タブ・ページの**“ Beep ”**の設定をオフにしてください（→p.126）。

カレンダーの設定

本機で作成したソングを保存するときには、カレンダーの時間を基準に日時が記録されます。本機を購入後はじめて使用するときや、カレンダー機能用電池の交換（→p.179）、その他の理由でカレンダーの時間を変更するには、以下の操作を行ってください。

工場出荷時には、カレンダーの時刻設定はされていません。

① SYSTEMキーを押します。

② “ Control ”タブ・ページのタブ部分を押します。

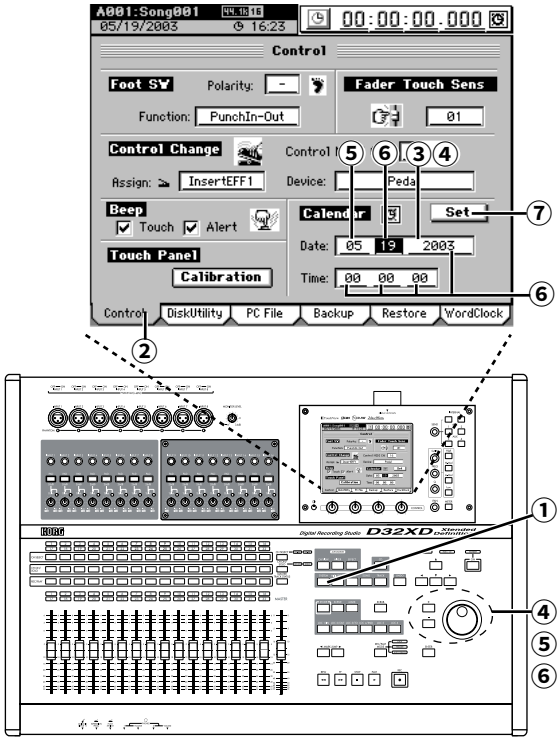
③ Dateの西暦表示部分を押して白黒反転状態にします。

④ バリュー・ダイヤル、または+/−キーを使って西暦を設定します。

⑤ Dateの月表示部分を押して白黒反転状態にして同様に設定します。

⑥ 続けて、Dateの日、Timeの時間（24時間表示）、分、秒を設定します。

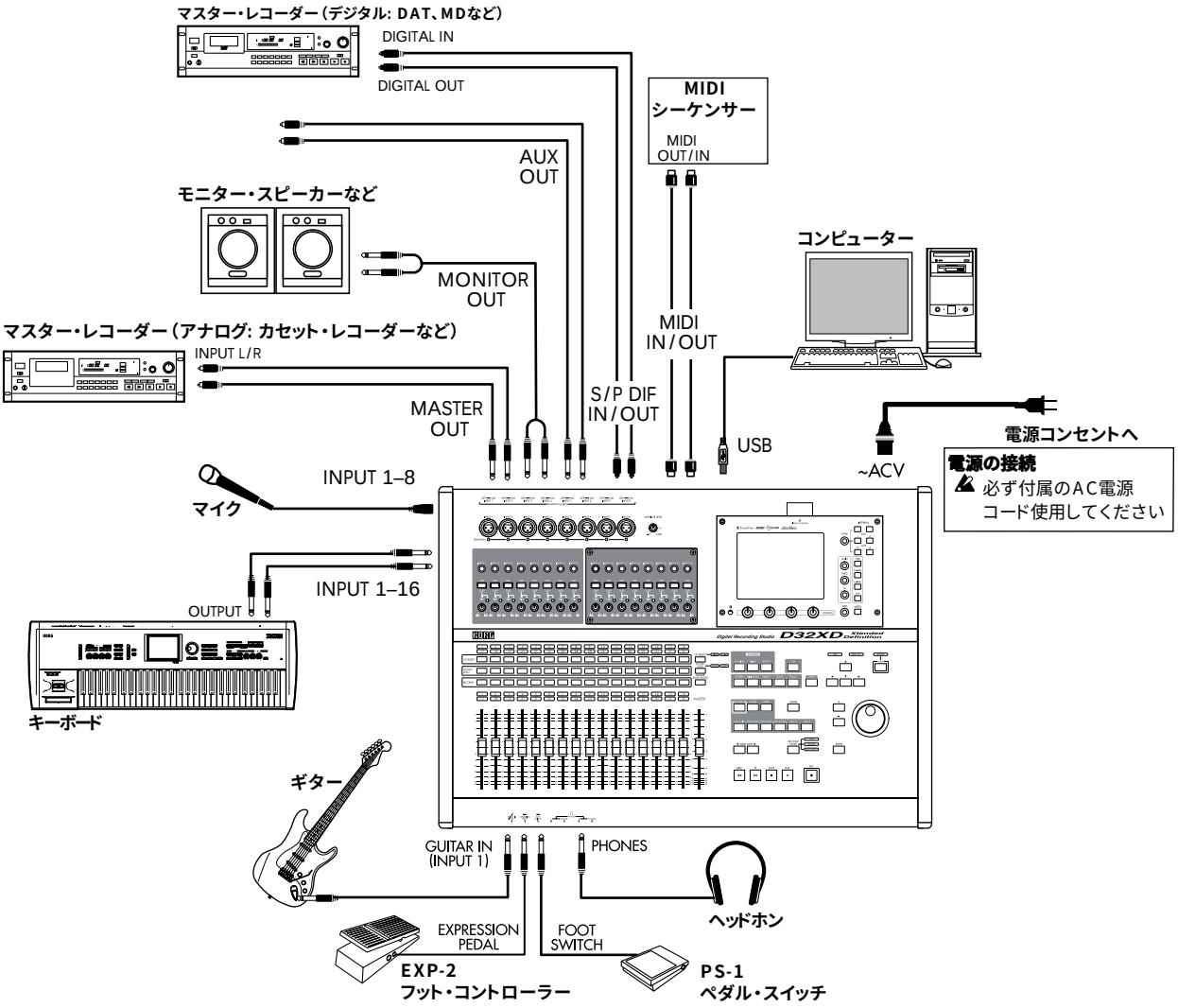
⑦ Setボタンをして日時を確定します。



note *本機の電源を切っても、カレンダーの時計は動作しています。このため、一度カレンダーの時計の日付を設定しておけば、カレンダー機能用電池の交換などの特別な理由がない限り、再設定する必要はありません。*

接続例

本機を使って接続するための基本的な接続例です。必要に応じて機器などを置き換えて接続してください。



デジタル接続時の注意

同期が合わない場合は、ノイズを発生することがあります。フェーダーを絞ったり、モニター・スピーカーの音量を小さくしてから設定をしてください。

ソングをサンプリング周波数の異なるソングに選びなおしたときは、切り替え時にノイズを発生する場合があります。モニターを絞ってから切り替えてください。

おもな特長

[*　]内の表記はD16XDの特長です。

◆32[*16]トラック・デジタル・マルチトラック・レコーダー

本機は、内部処理64bit、録音再生24/16bit、サンプリング周波数96kHz/48kHz/44.1kHz非圧縮録音方式で、スタジオ・クオリティの高品位サウンドを実現しています。

サンプリング周波数48kHz/44.1kHz、16bit時[*1]
　最大同時録音/再生　　16トラック/32[*16]トラック

サンプリング周波数48kHz/44.1kHz、24bit時[*1]
　最大同時録音/再生　　8トラック/16トラック

サンプリング周波数96kHz、24bit時[*1]
　最大同時録音/再生　　4トラック/8トラック

各トラックおよび、マスター・トラックは、それぞれ8つのバーチャル・トラックを装備し、1ソングあたり256[*128]+16トラックの録音、再生が可能です。

*1　パンチ録音時には同時録音数が変わります。

◆+48Vファンタム電源付きXLR入力端子、アナログ・インプット、ギター入力専用端子、デジタル端子を装備

本機のすべてのアナログ入力は、フル・デジタル処理による音質を損なわないための、高性能バランスド・ヘッド・アンプを採用しています。

8つの+48Vファンタム電源付XLR入力端子は高品位マイク・プリアンプを内蔵しています。また、8つのファンタム電源は、独立してオン、オフができるため、コンデンサ・マイクやダイナミック・マイクなどの各入力に個別に対応できます。

標準フォーン・タイプの入力は、ギター入力端子を除き、すべてTRSジャック型バランス・タイプを装備しています。
アンバランス入力にも対応しており、マイク・レベルから業務用レベルを超える+26dBuまでの、さまざまなサウンド・ソースが直接接続可能です。また、ギター入力用の専用端子も用意しています。

S/P DIFデジタル入力はサンプリング周波数96kHz/48kHz/44.1kHz、量子化ビット数24/16bitに対応しています。

◆アナログ入力部に8チャンネルのアナログ・コンプレッサー・ボードを搭載

アナログ入力信号をデジタル・データに変換する前に、アナログ・コンプレッサーでダイナミクス処理を行います。デジタル変換時の過大入力による歪みを抑えたり、アナログ・コンプレッサーの特性を生かして、味わいのある音にするなど、デジタル・コンプレッサーには無いパフォーマンスを実現できます。

8チャンネル・アナログ・インプット・ボード(AIB-8:オプション)にもアナログ・コンプレッサー・ボード(ACB-8:オプション)が搭載できます。AIB-8とACB-8を搭載すると、16チャンネルのアナログ入力の全チャンネルに対して、アナログ・コンプレッサーを使用することができます。

◆合計16チャンネルのアナログ入力を実現する8チャンネル・アナログ・インプット・ボード(AIB-8:オプション)を搭載可能

8チャンネルのアナログ入力を追加し、合計16チャンネルのアナログ入力が接続可能です。TRSジャック型バランス・タイプを搭載。アンバランス入力にも対応しています。

◆ADAT I/Oボード（DIB-8:オプション）を搭載可能

8チャンネルADAT入出力とワード・クロック入出力を装備しています。
ADAT入出力はサンプリング周波数48kHz/44.1kHz、24/16bitに対応しています。

◆各チャンネル・トラックには4バンドEQを、マスターEQには8バンドEQを装備したミキサー部

56チャンネル、14バス[*40チャンネル、12バス]のミキサー部には、ミキサー・チャンネルに4バンドのフルパラメトリック・イコライザー、サブ・ミキサーは、2バンド・シェルビングEQを搭載しています。
録音時にかけるEQと、再生時にかけるEQを別々に搭載しているため、一般的なアナログ・ミキサー内蔵のMTRなどで起こる、録音時のEQ設定が再生時にもう一度かかってしまうようなことはありません。
マスターEQとして8バンド・フルパラメトリック・イコライザーを搭載し、マスタリングなどできめ細やかな音質調整が可能です。

◆100のシーン・メモリーとMIDIによるミキサー・パラメーターのコントロールが可能

ミキサー部のフェーダー、EQ、パン、エフェクトなどの設定を記憶するシーンは各ソングにつき100個登録できます。汎用の設定として必要なときに簡単に呼び出すことが可能です。また、MIDIを使いフェーダーやパンなどのミキサー・パラメーターを送受信したり、シーンを切り替えることなどができます。

◆シーンを自動的に切り替えるシーン・オートメーション（D16XD）

時間の経過に合わせてシーンを切り替えながら再生することができます。

◆ミキサー・パラメーターのイベントを記録し、ソングに連動した再生ができるオートメーション（D32XD）

時間の経過に合わせてフェードインやフェードアウト、パン動作などのイベントやシーンを記録させ、再生時に同じ動作を再現することができます。シーンだけを自動的に切り替えるシーン・オートメーションとして使うこともできます。

◆ムービング・フェーダーによるオートメーションの再生（D32XD）

17本の100mmムービング・フェーダーを使って、リアルタイムに各チャンネルのバランスを変化させることができます。また、フェーダーにはタッチ・センス機能を搭載。
イベントのオートメーションでのフェーダーの自動昇降中にフェーダーに触れると、触れたチャンネルの自動昇降をオフにすることができます。

◆コントロール・ツマミによるイージー・オペレーションの強力モデリング・エフェクト搭載

内蔵されているエフェクトでは、コルグ独自のモデリング・テクノロジー“ *REMS* ”を搭載しており、緻密で迫力のあるモデリング・サウンドを手軽に使用できます。
パラメーターの編集は、4つのコントロール・ツマミで感覚的にスピーディーに行えます。
モデリング・エフェクトは、真空管プリアンプのシミュレーター、世界中の代表的な年代のアンプ・キャビネット、ビンテージ・チューブ・マイクやモダンなスタジオ用コンデンサー・マイクなどのマイク・シミュレーターを用意しています。

◆独立3系統の同時に使用できるエフェクト

内部処理56bitのインサート・エフェクトが24[*8]、マスター・エフェクトが2、ファイナル・エフェクトが1の、合計最大27[*11]個のエフェクトが同時に使用できます。
各エフェクトは、52種類のエフェクト・アルゴリズム（基本エフェクトの組み合わせ）から構成されるエフェクト・プログラムを自由にアサインすることができます。
エフェクト・プログラムはプロのミュージシャンや、スタジオ・エンジニアなどが作成した128個のプリセット・エフェクト・プログラムと、このプログラムを元に、ユーザーが独自にエディットできるユーザー・エフェクト・プログラムが128個あります。
それ以外に、各ソングごとにユーザーが編集できる、32個のソング・エフェクト・プログラムがあります。
外部MIDIコントローラー、またはエクスプレッション・ペダル（EXP-2、XVP-10:別売）からエフェクトをリアルタイムでコントロールすることも可能です。

◆高度な編集機能

デジタル・レコーダーならではのノン・ディストラクティブ・エディット（非破壊編集）方式で、高品位サウンドを損なうことなく編集が可能です。さらに、オートまたはマニュアル・パンチ・イン/アウト機能、録音や編集を行った前の状態に戻すアンドゥ、それを取り消すリドゥにより、最大16回前までの録音や編集にさかのぼることも可能です。レコーディング後のテンポが異なるフレーズを合わせるときに、便利なタイム・エクスパンション/コンプレッションや、録音したレベルが低い場合に適正な音量に増幅するノーマライズなどを含む12種類のトラック・エディット機能を装備しています。
また、1ソングにつき100ヶ所の名前を付けることができるマーク・ポイント、6ヶ所のロケート・ポイントを登録でき、簡単にソングの編集したい時刻へ移動ができます。

◆簡単操作

320×240ドットの大型LCD画面を触れて操作するタッチパネル方式のタッチビュー・システムを採用し、操作性と実用性を飛躍的にアップしました。
また、大型LCD画面の下にエフェクト用のツマミ、右横にEQ用のツマミ、センド用のツマミを配置し、パラメーターの変更を素早く行うことができます。

◆内蔵ハードディスク・ドライブ

大容量ハードディスク・ドライブを搭載し、1Gあたり約3時間（16bit、44.1kHz、1トラック録音時）録音することができます。

◆CD-R/RWドライブで、オーディオCDの作成が可能

ソングやエフェクト・データのバックアップ/リストア、音声ファイルのインポート/エクスポート、オーディオCDの作成が行えます。また、オーディオCDをドライブに入れ、その音をミキサー・チャンネルに立ち上げ、録音、再生することも可能です。
オーディオCDの書き込みでは、1ソングごとに書き込むトラック・アット・ワンスと、アルバム編集機能でオーディオCDを書き込むディスク・アット・ワンスの2通りの書き込みが可能です。

◆USB端子搭載でコンピューターとのスムースなデータのやりとりが可能

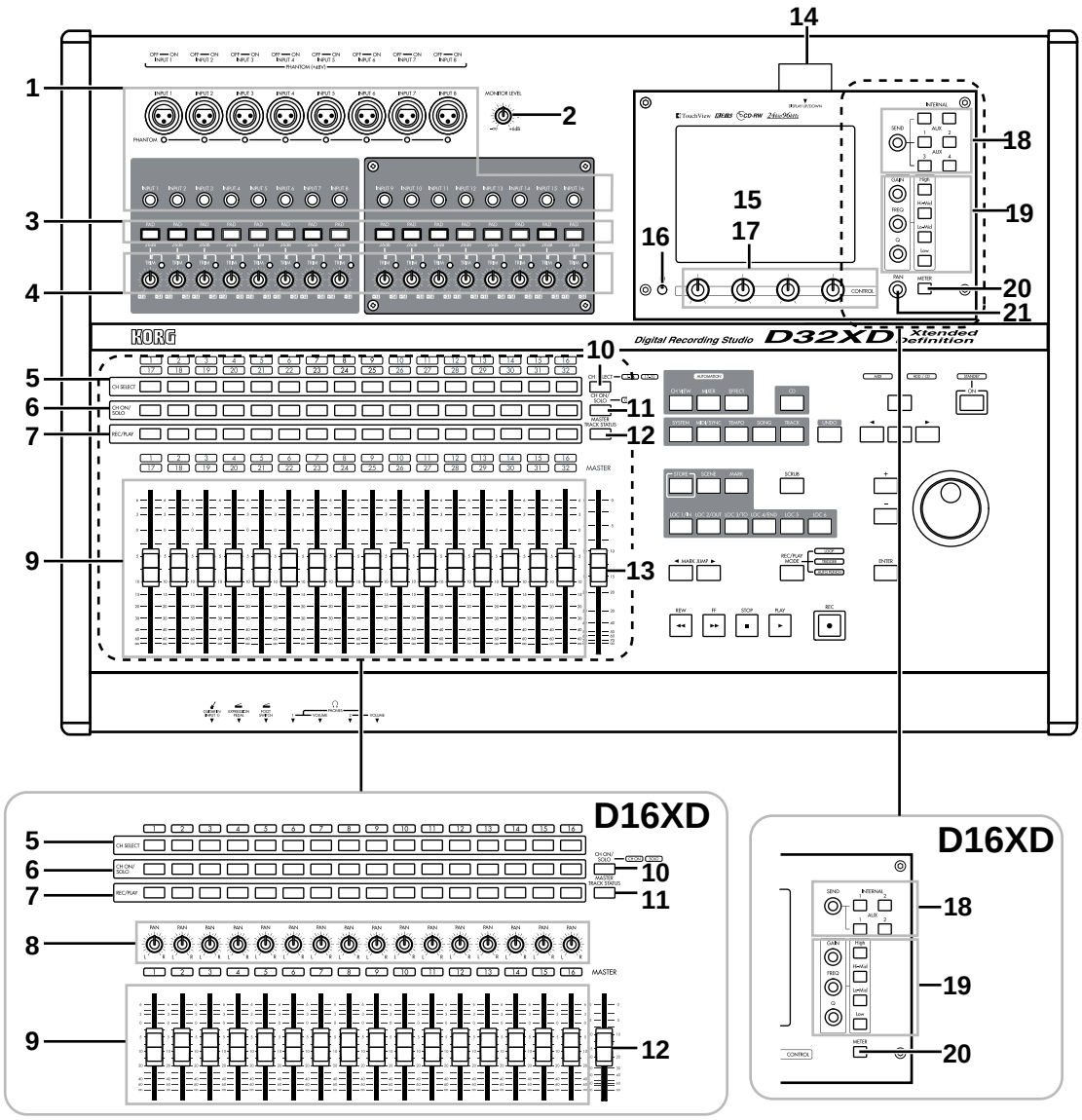
USB端子を使って、コンピューターと簡単にデータのやりとりをすることができます。
コンピューターとのデータ共有ができるPCドライブをハードディスク内に確保されています。

REMSとは?

REMS（**R**esonant structure and **E**lectronic circuit **M**odeling **S**ystem）は、生楽器や電気/電子楽器の発音メカニズム、発音された音がボディー/キャビネットで共鳴するメカニズム、その音が出ているフィールドの空気感、音の伝達経路としてマイク、スピーカーなどの電気/音響的特性、真空管、トランジスターなどの電気回路による音の変化など、音色に関わる様々な要因を緻密にデジタルで再現したコルグ独自のモデリング・テクノロジーです。

各部の名称

トップ・パネル



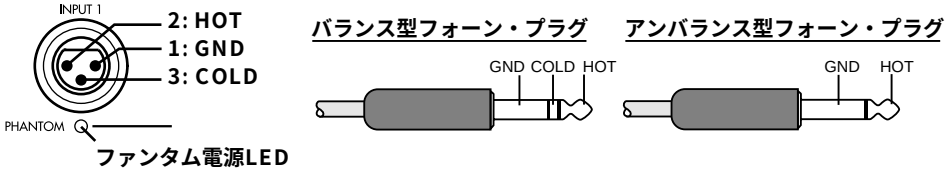
1 INPUT 1、INPUT 2…INPUT 8端子

マイク/ライン（キーボードなど）を入力します。

XLR端子とΦ6.3mmTRSフォーン端子が使用できるバランス型入力です。

アンバランス型フォーン・プラグも接続できます。

XLR端子にはコンデンサ・マイクを使用するために、+48Vのファンタム電源が搭載されています。ファンタム電源がオンになっている**INPUT1～8**端子は各XLR端子の下のLEDが点灯します。



note *オプションの8チャンネル・アナログ・インプット・ボード（AIB-8)を装着すると、Φ6.3mmTRSフォーン端子が使用できるバランス型入力（アンバランス型フォーン・プラグも接続可）のINPUT9～16が追加になります。*

TRSフォーン端子に接続した場合、XLR端子からは入力できません。XLR端子をご使用になる場合は、TRSフォーン端子には何も接続しないでください。

***INPUT1～8**端子には、コンデンサ・マイクを使用するために、+48Vのファンタム電源が搭載されています。ファンタム電源は、バランス型XLR端子に供給され、各チャンネル個別に切り替え可能です。*

ファンタム電源スイッチをオンにした状態で、コンデンサマイクを抜き差しすると、機器を破損する恐れがあります。必ずファンタム電源スイッチをオフにして、コンデンサ・マイクの接続を行ってください。

2 MONITOR LEVELツマミ

MONITOR OUT L/R端子から出力する音量レベルを設定します。

3 PADキー

入力レベルを26dB落とします。押し込んだ状態がオンになります。ライン入力時にオンにすることで、**TRIM**ツマミで調整する範囲が広くとれます。
マイクやギターのように低出力機器の場合はオフのまま使用してください。

4 TRIMツマミ

入力レベルを調整します。目盛は入力レベルを示します。
ツマミ右斜め上のLEDの点灯色によって次の確認が行えます。

緑色点灯:入力確認
オレンジ（橙）色点灯:ほぼ適正な入力（規定レベル）
赤色点灯:過大入力（最大レベル）

接続した楽器等の入力レベルが、最も大きくなったときに**赤色点灯しないように**入力機器に合わせて**TRIM**ツマミを調整します。
PADキーをオンにしたときは、＋14～－34dBu、オフの時は－12～－60dBuが調整範囲になります。
機器や演奏により入力レベルは異なりますが、大まかなツマミ調整の目安を示します。

－60～－40dBu: マイク入力
－30dBu: ギター、ベース・ギター
－10dBu: CDなどの一般オーディオ機器
＋4dBu: キーボード、スタジオ機器など

*何も接続していない入力の**TRIM**ツマミを上げたままにすると、ハムやノイズの原因になります。*

5 CH SELECTキー

“ Ch View ”、**“ EQ/ATT ”**、や各**SEND**のタブ・ページの各トラックを選択します。選択されている**CH SELECT**キーが点灯します。

6 CH ON/SOLOキー

「11 CH ON/SOLOモード・キー」で切り替えたモードにより動作が異なります。

CH ONモードの時、各チャンネルの有効、無効を切り替えます。ミュート（消音）機能として使用できます。オン（有効）のときキーが点灯し、オフ（無効）のときキーが消灯します。

SOLOモードの時、キーを押すと各チャンネルのSOLOのオン、オフを切り替えます。このとき、複数のチャンネルをオンにすることもできます。SOLOモードの時はキーが点滅します。

7 REC/PLAYキー

各トラック・レコーダーの録音/再生を切り替えます。キーを押すたびに、トラックの設定が切り替わります。なお、マスター・トラックの**MASTER TRACK STATUS**キーがPLAYのときは自動的に全てのトラックがミュート（消音）されます。

キー緑点灯: PLAY（再生）
キー赤点灯: REC（録音）
キー消灯: ミュート

8 PANツマミ（1…16）----------D16XD

各チャンネルのマスターLR・バスへのステレオ信号の定位（パン）を設定します。
ペア設定がオンのときは**“ Ch Pair ”**タブ・ページの**“ Pan Mode ”**で設定した動作をします。

9 チャンネル・フェーダー（1/17…16/32）[*（1…16）]

各チャンネルの録音/再生時の音量を設定します。D32XDはタッチ・センサーがついたムービング・フェーダーです。

ムービング・フェーダーを必要以上の強い力で押さえつけないでください。過度の負担がかかり、ムービング・フェーダーのモーターを破損する可能性があります。

ムービング・フェーダーの上に物を置かないでください。フェーダーが動いたときに物が落下したり、フェーダーに負担がかかり、破損する可能性があります。

10 1−16/17−32キー----------D32XD

チャンネル・フェーダー、**REC/PLAY**キー、**CH ON/SOLO**キー、**CH SELECT**キーを1−16チャンネルとして使うか、17−32チャンネルとして使うのかを切り替えます。押すたびに1−16、17−32に切り替わり、右横の1−16（緑色点灯）、17−32（オレンジ色点灯）インジケータが点灯します。

11 CH ON/SOLOモード・キー

各チャンネルの**CH ON/SOLO**キーのモードを切り替えます。押すたびにCH ON、SOLOモードに切り替わり、右横のCH ON（緑色点灯）、SOLO（オレンジ色点灯）インジケータが点灯します。なお、**MIXER**、**SOLO/MONITOR**、**“ MONITER ”**タブ・ページで、SOLOを選んだときは強制的にSOLOモードに切り替わります。

12 MASTER TRACK STATUSキー

マスター・トラックの録音/再生/ミュートを切り替えます。キーを押すたびに、トラックの設定が切り替わります。

キー緑色点灯: PLAY（再生）
キー赤色点灯: REC（録音）
キー消灯: ミュート

13 MASTERフェーダー

チャンネル全体の音量を設定します。マスター・トラックの録音時は、録音先のトラックの録音レベルを設定します。D32XDはタッチ・センサーがついたムービング・フェーダーです。

note *通常、録音時は**MASTER**フェーダーを0dBuに固定し、各チャンネルのフェーダーを調整して出力が歪まないように設定します。*

ムービング・フェーダーを必要以上の強い力で押さえつけないでください。過度の負担がかかり、ムービング・フェーダーのモーターを破損する可能性があります。

ムービング・フェーダーの上に物を置かないでください。フェーダーが動いたときに物が落下したり、フェーダーに負担がかかり、破損する可能性があります。

14 DISPLAY UP/DOWN

LCD画面の角度を調整することができます。表示が見やすい位置に合わせて、お使いください。角度は7段階に調整できます。

無理な力をかけて動かさないでください。

15 LCD画面

タッチパネル式のタッチビュー・システムを搭載しています。LCD画面に表示されるボタンやエディット・セルなどを直接押すことで、ページ、タブ、パラメーター等を選び、値を設定することができます。
録音/再生時の音量情報（レベル・メーター）や時間情報（ロケート）、各種パラメーターなどが表示されます。

note *タッチパネルを操作したときに、LCDに表示されたボタンやアイコンの位置と、反応する位置に違和感があるときは、キャリブレーション（位置調整）を行ってください（→p.95）。*

16 LCD CONTRASTツマミ

LCD画面のコントラスト（濃淡）を調整します。
LCD画面の表示は目線の位置により異なりますので、必要に応じて調整してください。右へ回すと文字が濃くなり、左へ回すと薄くなります。

LCD画面に表示される情報内容によっては、画面上に縦線などが表れる場合がありますが、故障ではありません。

17 コントロール・ツマミ

エフェクトのタブ・ページのときに各パラメーターの設定ができます。

18 SENDツマミ、INTERNAL1/2、AUX1/2/3/4[*AUX1/2]キー

各センド（EFF Send1/2、AUX Send1/2/3/4[*Send1/2])および、**“ Ch View ”**タブ・ページで、センド量やセンド先を設定するときに使用します。
また、他のタブ・ページを表示していても、このキーやツマミを操作すると、各センドのタブ・ページに移動し、すぐに設定をすることができます。

19 イコライザー・ツマミ、イコライザー・バンド・キー

“ Ch View ”および、**“ EQ/ATT ”**タブ・ページで、このツマミやキーを使ってイコライザーの各種設定ができます。
また、他のタブ・ページを表示していても、このキーまたは、ツマミを操作すると**“ EQ/ATT ”**タブ・ページに移動し、すぐに設定をすることができます。

20 METERキー

ソングの音声レベル、音声イベントのある、なし、バーチャル・トラック一覧の表示画面を呼び出します。また、レベル・メーターの挿入位置を替えたり、フェーダーやパンの位置を確認できる**“ Fader View ”**にすることができます。

21 PANツマミ----------D32XD

CH SELECTキーで選んだチャンネルの、マスターLRバスへのステレオ信号の定位（パン）を設定します。

22 AUTOMATIONインジケーター

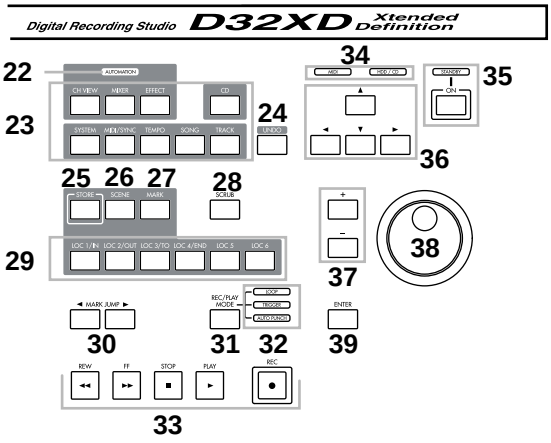
オートメーションがオンのときに点灯します。

23 ページ・モード・キー

それぞれのキーを押してページ・モードを移動します。
MIXERキーと**CD**キーは押すたびにそのページ・ジャンプ・メニュー画面に移動します。

24 UNDOキー

トラックへの録音や編集を行った後、編集前の状態に戻すアンドゥと、アンドゥを取り消し編集後の状態に戻すリドゥを行います。
最大16回前の録音または編集まで、さかのぼることができます（→p.147）。



25 STOREキー

ロケート、マークやシーンの時刻を登録するときに、このキーを押します。（→p.38、39、52、149）

26 SCENEキー

CHANNELフェーダー、**PAN**ツマミ、EQやエフェクト・センド等の設定を、ソングの任意の時刻にシーンとして登録します。オートメーションがオンのとき再生すると、登録したシーンが自動的に切り替わります。その他、シーンの並び替え、名前の変更や削除など、シーンを編集します。（→p.52、148）

27 MARKキー

ソングの任意の時刻をマークとして登録し、その登録した時刻を瞬時に呼び出します。
その他、マークの名前の変更や削除など登録したマークを編集します。（→p.39、148）

28 SCRUBキー
スクラブ・ページを表示します。**バリュー・ダイヤル**をコントロールすることによって、各機能が使用できます。（→p.40、148）

29 LOC1/IN、LOC2/OUT、...LOC6キー
ソングの任意の時刻を登録し、登録した時刻を瞬時に呼び出します。
登録時刻は、パンチ・イン/アウトの位置、トラックのコピーや削除などの編集位置となります。（→p.38、149）

30 MARK JUMP√ 、►キー
マーク登録されている時刻を順に呼び出します。

31 REC/PLAY MODEキー
各種録音モードを設定します。また、ループ再生のオン、オフも設定します。

32 LOOP、TRIGGER、AUTO PUNCHインジケーター
それぞれ、ループ再生がオンのとき、トリガー録音がオンのとき、オート・パンチ録音がオンのときに点灯します。

33 TRANSPORTキー
RECキー、**PLAY**キー、**STOP**キー、**REW**キー、**FF**キーで再生、録音などのレコーダー操作をします。（→p.151）

34 HDD/CD アクセス、MIDIインジケーター
それぞれ、録音、再生、編集時などハードディスクにアクセスしたとき、またはCD-R/RWドライブが動作しているとき、**MIDI IN**端子からMIDI情報を受信したときに点灯します。

このHDD/CDアクセス・インジケーターが点灯しているときは絶対に本機に振動、衝撃を与えないでください。

35 ONキー、スタンバイ・インジケーター
本機の電源をオン、オフします。スタンバイ・インジケーターが点灯しているときに**ON**キーを押すと、電源をオンにすることができます。
本機動作時、**ON**キーを長めに押し続けることで、**PowerOff**ダイアログが表示されます。

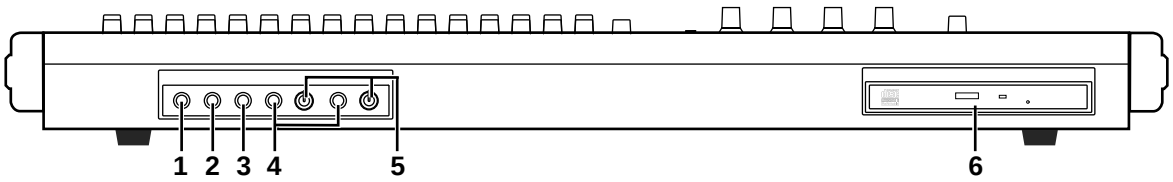
36 カーソル・キー
カーソルを移動します。

37 +、−キー
バリュー・ダイヤルの替わりに各設定値を変更します。ひとつずつ値を変更するときに便利です。

38 バリュー・ダイヤル
各パラメーターの設定値を変更したり、現在時刻を移動します。また、スクラブ・ページを表示中に**バリュー・ダイヤル**を回すと、その速さ（最大で2倍速）でトラックを再生します。

39 ENTERキー
パラメーターの選択決定やオン、オフを設定します。

フロント・パネル



1 GUITAR IN端子
ギター、ベース・ギターを入力します。INPUT 1端子と共用ですが、ギターを接続すると、自動的に、ギター入力が優先になります。
Φ6.3mmフォーン端子、アンバランス型、入力インピーダンス1MΩです。

2 EXPRESSION PEDAL端子
任意のインサート・エフェクトのパラメーターをペダルでコントロールします。リアル・タイムでコントロールしながら演奏したり、録音することができます（→p.59）。
別売のEXP-2、XVP-10などのエクスプレッション・ペダルを接続します。

3 FOOT SW端子
楽器演奏中に手がふさがっているときなどに、レコーダー部の基本的な操作をフット・スイッチで行うことができます。
再生/停止や、マニュアル・パンチ録音の開始/終了、マークの登録、タップ・テンポの記録などに使用します（→p.27、64、66、126）。別売のPS-1などのフット・スイッチを接続します。

4 PHONES1、2端子
ヘッドホンを接続します。Φ6.3mmステレオ・フォーン端子です。
MONITOR OUT L/Rと同じ音声を出力します。

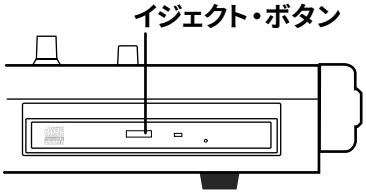
5 VOLUME1、2ツマミ
ヘッドホンの音量レベルを設定します。目盛が大きくなるほど、音量が大きくなります。

6 CD-R/RWドライブ
データのバックアップやリストア、オーディオCDの再生や書き込みなどに使います。

CD-R/RWドライブは精密機器ですので、必ず水平で振動のない場所でご使用ください。

ディスクの挿入
本機の電源がオンになっていることを確認してください。

① CD-R/RWドライブのイジェクト・ボタンを押して、ディスク・トレイを開けます。このとき、トレイは半分程度しか開かないので、ディスクが入る程度に手で引っ張ってください。



CD-R/RWドライブを初めて使うときは、ディスク・トレイにあるピックアップ・ストッパーをはずしてから、使用してください。

② ディスクをラベル面を上にして、ディスク・トレイに正しくセットします。

③ ディスク・トレイが完全に閉まるまで、手で押して閉めます。

ディスクの取り出し
① イジェクト・ボタンを押して、ディスク・トレイを開けます。このとき、トレイは半分程度しか開かないので、ディスクが外せる程度に手で引っ張ってください。

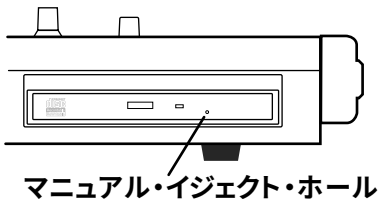
② ディスクをディスク・トレイからゆっくりと取り出します。

③ ディスク・トレイが完全に閉まるまで、手で押して閉めます。

非常時のディスク取り出し

通常は前記の方法でディスクの出し入れができますが、何らかのトラブル（停電など）でディスクが取り出せなくなったときには、以下の方法でディスクを取り出すことができます。

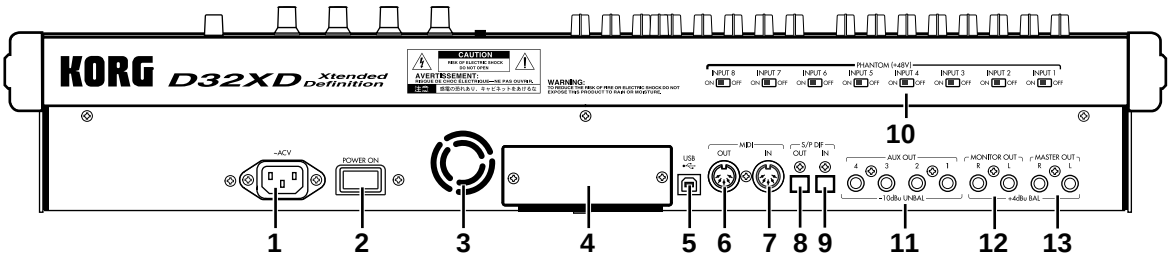
直径1mm程度の棒状の物で、マニュアル・イジェクト・ホールを押してください。ディスク・トレイが強制的に開きます。



むやみにご使用になりますと、CD-R/RWドライブの故障の原因となりますのでご注意ください。

必ず電源オフの状態で行ってください。

リア・パネル



1 AC端子

付属の電源ケーブルを接続します。

2 主電源スイッチ（POWER ON）

主電源をオン、オフします。

主電源スイッチをオンにすると、本機はスタンバイ状態になります。

スタンバイ状態のときに**ON**キーを押すことにより、本機の電源をオンにすることができます。また、本機動作時、**ON**キーでシャットダウンしてから主電源をオフにすることにより、完全に電源を切ることができます。

*電源をオフにするときには、必ず先に**ON**キーを押しシャットダウンを行ってください。シャットダウンが完全に終了するまでは、絶対に主電源スイッチをオフにしたり、電源ケーブルを抜いたりしないでください。ソング・データやユーザー設定が失われたり、ハードディスクを損傷するなど故障の原因となります。*

3 内部熱放出口

機器内部の熱をファンで放出するするためのものです。

放出口をふさぐと内部に熱がこもり故障の原因になります。

4 DIB-8カバー

オプションのADAT I/Oボードを取り付けるときに外します（→p.178）。DIB-8の端子の名称と機能は178ページ「DIB-8の名称と機能」をご覧ください。

5 USB端子

USBケーブルを使用してコンピューターと接続します。

本機に外部ハードディスク、CD-R/RWドライブ等のUSB周辺機器を接続することはできません。

6 MIDI OUT端子

MIDIデータを出力します。接続した外部MIDI機器を本機でコントロールする場合などに使用します（→p.93、132）。

7 MIDI IN端子

MIDIデータを入力します。接続した外部MIDI機器から本機をコントロールする場合などに使用します（→p.93、132）。

8 S/P DIF OUT端子

オプティカル（光）型のS/P DIFフォーマット（IEC60958、EIAJ CP-1201）のデジタル出力端子（ステレオ）です。

DAT、MDなどの光デジタル入力端子と光ケーブルで接続します。

MASTER OUT L/R端子と同じ音声を、カレント・ソングと同じサンプリング周波数/bit数のデジタル信号で出力します。

9 S/P DIF IN端子

オプティカル（光）型のS/P DIFフォーマット（IEC60958、EIAJ CP-1201）のデジタル入力端子（ステレオ）です。

DAT、MDなどの光デジタル出力端子と光ケーブルで接続します。カレント・ソングと同じサンプリング周波数/bit数でデジタル信号を入力します。

10 ファンタム電源スイッチ

INPUT1～8端子には、コンデンサ・マイクを使用するために、+48Vのファンタム電源が搭載されています。ファンタム電源は、バランス型XLR端子に供給され、各チャンネル個別に切り替え可能です。スイッチを入れるのは、コンデンサ・マイクを使うチャンネルだけにしてください。

ファンタム電源スイッチをオンにした状態で、コンデンサマイクを抜き差しすると、機器を破損する恐れがありますので、必ずファンタム電源スイッチをオフの状態でコンデンサ・マイクの接続を行ってください。

ファンタム電源スイッチをオンにした状態で、絶対にコンデンサ・マイク以外の機器を接続しないでください。機器を破損するおそれがあります。

11 AUX OUT1、2、3、4[*AUX OUT1、2]端子

各ミキサー・チャンネルからの外部センド音声を出力します（→p.47、112）。外部エフェクト機器などのSEND端子に接続します。

Φ6.3mmフォーン端子が使用できるアンバランス出力です。

12 MONITOR OUT L/R端子

外部モニター機器を接続します。モニター出力するバスは、**MIXER**、**SOLO/MONITOR**、“ **Monitor** ”タブ・ページで設定します（→p.50、114）。PHONES端子と同じ音声を出力します。

Φ6.3mmTRSフォーン端子が使用できるバランス/アンバランス出力です。

13 MASTER OUT L/R端子

各ミキサー・チャンネルの音声を2チャンネルにまとめたマスター・バス、また設定によりソロ選択した音声をアナログ出力します。ソロ選択は、**MIXER**、**SOLO/MONITOR**、“ **Solo** ”タブ・ページで設定します。

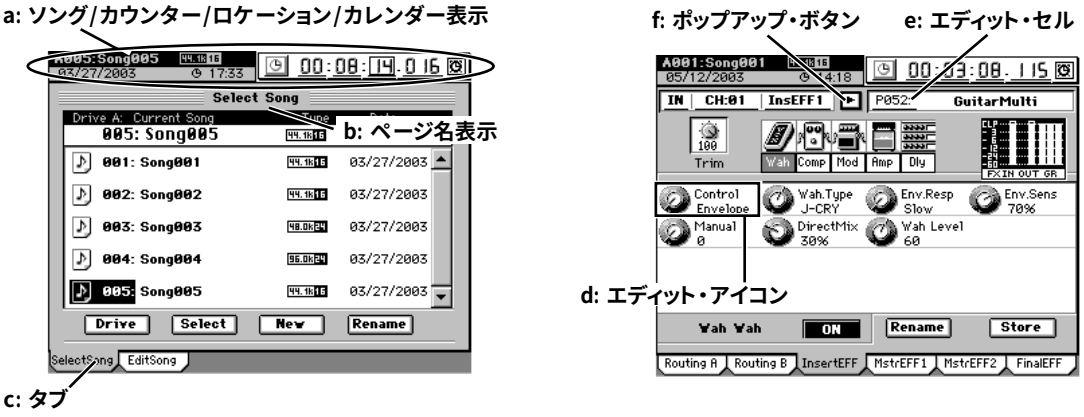
外部モニター機器や録音機器に接続します。S/P DIF OUT端子と同じ音声を出力します。

Φ6.3mmTRSフォーン端子が使用できるバランス/アンバランス出力です。

LCD画面の名称と機能

本機のLCD画面は、タッチパネル式のタッチビュー・システムを搭載しています。
LCD画面に表示されるボタンやアイコンなどを押すことで、ページの選択をはじめ、パラメーター値の設定、ソングの名前の変更、保存など、さまざまな操作を行ないます。

取扱説明書内に表記する・・・ボタン、・・・タブ、・・・セル、・・・アイコンはLCD画面上にありますので、タッチパネルを操作してください。
・・・キー、・・・ツマミ、・・・ダイヤル、・・・スライダーはトップ・パネルやフロント・パネルなどの上にありますので、それぞれを操作してください。



a: ソング/カウンター/ロケーション/カレンダー表示

現在選ばれているソング、カウンター（ソング・ポジション）、日時などが表示されます。
どのページ・モードのときも表示されていて、カウンター/カレンダーの設定を変えることができます。

ダイアログが表示されているときは、変更することはできません。

b: ページ名表示

現在選ばれているページもしくは編集事項表示です。
エフェクト・ページや**“ MixerView ”**など、表示されないページもあります。

c: タブ

タブを押して、ページを選びます。

d: エディット・アイコン

LCD画面上でフェーダーやツマミなどのアイコンを押すと、枠で囲まれるものがあります。これをエディット・アイコンといい、囲まれたアイコンが変更の対象となります。

e: エディット・セル

LCD画面上でパラメーターを押すと、パラメーターの値が反転するものがあります。これをエディット・セルといい、反転部分が変更の対象となります。

f: ポップアップ・ボタン

このボタンを押すとダイアログが表示され、選択可能なパラメーターやその値が表示されます。
パラメーターの選択や値の設定が終わったあとで、ダイアログ内の**Yes**（または**OK**)ボタンや**No**（または**Cancel**）ボタンなどを押してダイアログを閉じ、元のタブ・ページなどに戻ります。

g: リスト・ボタン
このボタンを押すと、メニュー・リストが表示され、この中から選ぶことができます。

h: スクロール・バー/ボタン
表示しきれないパラメーター値を表示させるときに使用します。

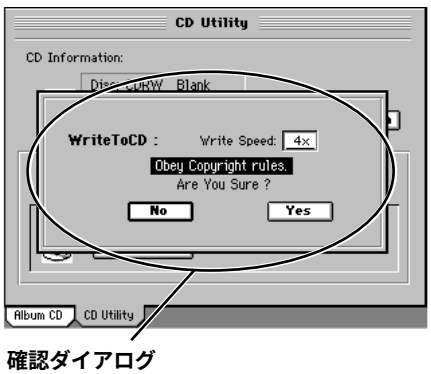
i: 確認ボタン
このボタンを押したときに、設定を実行するかどうかを確認するダイアログが表示されます。
値を設定するエディット・セルがあるダイアログもあります。
ダイアログ内の**Yes**（または**OK**)ボタンや**No**（または**Cancel**）ボタンなどを押してダイアログを閉じ、元のタブ・ページなどに戻ります。

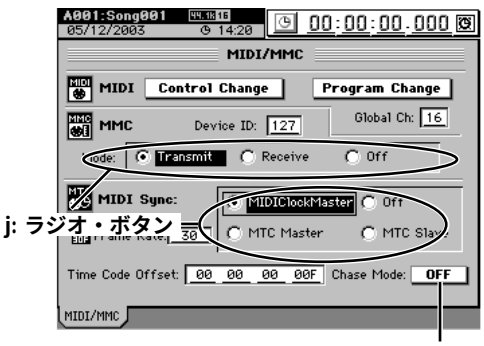
j: ラジオ・ボタン
ラジオ・ボタンを押して、いくつかの選択肢から１つの値を選びます。

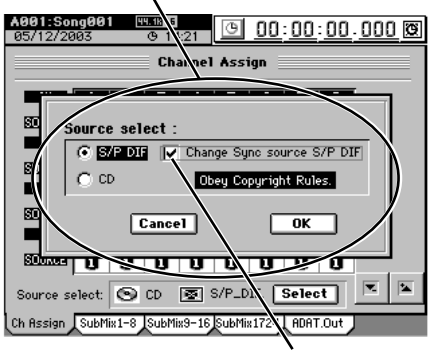
k: トグル・ボタン
このタイプのボタンは、押すたびに、機能が変わったり、オン/オフします。

l: チェック・ボックス
チェック・ボックスを押すたびにチェック・マークが付く、または、外れます。機能を有効にしたいときは、チェックを付けます。

＊ その他
エディットの対象になるドライブを変更するためのダイアログを開く**Drive**ボタン、ソングやプログラムなどの名前を変更するためのダイアログを開く**Rename**ボタンなどがあります。
また、エディットする項目のない、ルーティング確認画面などもあります。







基本操作

1. ページ・モードの選択

本機の各機能をLCD画面上で設定するとき、その機能が収められているページ・モードのキーを押して選びます。

なお、**MIXER**、**CD**キーはLCD画面にページ・ジャンプ・メニューが表示されるので、LCD画面の各ページ・モード・ボタンで選んでください。**MIXER**、**CD**キーは押すことで、ページ・ジャンプ・メニューのLCD画面に戻ります。

note *各ページ・モードの機能については、「リファレンス編」(→p.96～)をご覧ください。*

2. タブ・ページの選択

ページ・モード内にはさまざまなパラメーターがあり、これらはページごとに分けられます。このページは、タブ(見だし)で区分けされています。タブ・ページの選択はLCD画面上のタブ部分を押します。また、**カーソル(▼)**キーを押しながら、**LOC1/IN**...**LOC6**キーを押して選択することもできます。

タブが1つだけのページもあります。

3. パラメーターの選択と設定

パラメーターの選択

エディットするパラメーターを選ぶときは、LCD画面上のエディット・ アイコン、エディット・セル、ボタンなどを押します。

また、ほとんどの操作は**カーソル・**キーを押して、パラメーター間を移動、**ENTER**キーを押して選択することもできます。

*ダイアログと元のタブ・ページの移動などは、**カーソル・**キーではできません。*

パラメーター値の設定

パラメーター値の設定方法は、パラメーターのタイプで異なります。

○ **エディット・ アイコン、エディット・セル、ボタン**

・ LCD画面上のエディット・ アイコン、エディット・セル、ボタンを押して表示を反転させ、**バリュー・ダイヤル**(または+、−キー)を回して、値を設定します。また、LCD画面上に▼/▲ボタンがあるときは、そのボタンでも設定できます。

○ **ポップアップ・ボタン、ダイアログ**

・ LCD画面上のポップアップ・ボタンを押し、ダイアログを表示し、パラメーターの値をLCD画面上で選択します。また、**バリュー・ダイヤル**(または+、−キー)で選択することもできます。

○ **トグル・ボタン**

・ LCD画面上のボタンを押すごとにオン、オフが切り替わります。また、**カーソル・**キーを押してボタンを移動、**ENTER**キーを押してオン、オフすることもできます。

○ **ラジオ・ボタン**

・ LCD画面上のボタンを押して選びます。また、**カーソル・**キーを押してボタンを移動、**ENTER**キーを押して選択することもできます。

○ **メニュー・リストの中から1つを選ぶ場合**

・ LCD画面上のリストを直接押して選びます。
・ LCD画面上の▼/▲ボタンで選びます。
・ **バリュー・ダイヤル**や+、−キーで選びます。

フェーダー、パンの設定

D32XD

各チャンネルのフェーダーは個別に設定します。パンの設定は、**CH SELECT**キーでチャンネルを選び、LCDの右下のパン・ツマミで設定します。

D16XD

各チャンネルのフェーダーやパン・ツマミは個別に設定します。

フェーダーやパン・ツマミなどがLCD画面に表示されているときは、それぞれのフェーダーやパン・ツマミを動かすと自動的にそれが選択され、**バリュー・ダイヤル**（または+、−キー）でも値が変更できます。

センド、イコライザー

センド、イコライザー・ツマミやキーを操作すると、それらのパラメーターをエディットするタブ・ページにLCD画面が自動的に変わり、ツマミやキーを使ってパラメーターや値を変更できます。

エフェクトの設定

エフェクトのパラメーター・ツマミがLCD画面に表示されているときは、**コントロール・ツマミ**を操作することでパラメーターの選択や値の変更ができます。

チャンネルの選択

各チャンネルの**CH SELECT**キーを押して直接エディットするチャンネルを選ぶことができます。

操作例

図1は、**EFFECT**、**“ MasterEFF1 ”**タブ・ページです。
このタブ・ページを選ぶには、トップ・パネル上の**EFFECT**キーを押した後、LCD画面の**“ MasterEFF1 ”**タブ・ページのタブ部分を押します。

この画面の時にLCD画面の上段のツマミ・アイコンが下にある**コントロール・ツマミ**と連動していて、各**コントロール・ツマミ**を回すことで、直接値を変更できます。なお、下段のツマミ・アイコンと連動させるには、LCD画面で一度下段のツマミ・アイコンを選択してください。

図1

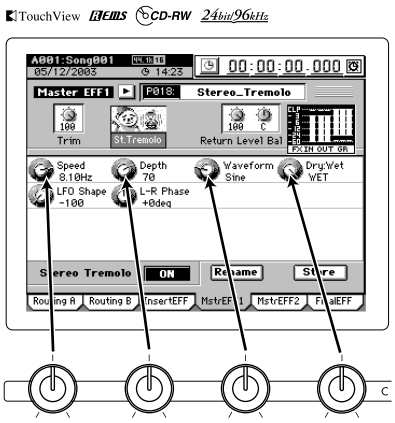


図2は、**MIXER**、**FADER/PAN/AUTOMATION**、**“ Fader Pan ”**タブ・ページです。
このタブ・ページを選ぶには、トップ・パネル上の**MIXER**キーを押した後、LCD画面のページ・ジャンプ・メニュー**FADER/PAN/AUTOMATION**ボタンを押します。他のタブ・ページ（EditScene、SceneFilter等）が表示されているときは**“ FaderPan ”**タブ・ページのタブ部分を押します。

この画面の時に任意のチャンネルのフェーダーやパン・ツマミを動かすと自動的にそのチャンネルが選ばれ、フェーダーやパンの値が変化します。

図2

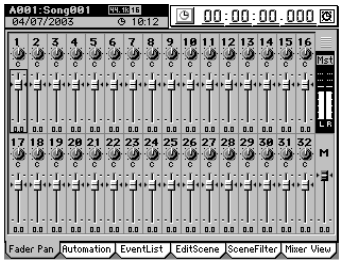
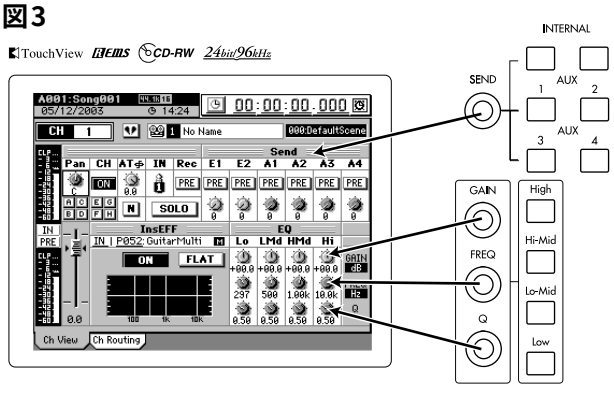


図3は、**CH VIEW**、**“ Ch View ”**タブ・ページです。
このタブ・ページを選ぶには、トップ・パネル上の**CH VIEW**キーを押します。他のタブ・ページ（Ch Routing）が表示されているときは**“ Ch View ”**タブ・ページのタブ部分を押します。

この画面の時、フェーダーやパンはそのチャンネルのフェーダーやパン・ツマミで値を設定できます。また、EQやSendはLCD右横のツマミやキーで、直接設定できます。

図3



クイック・スタート

Step1:準備
モニター・スピーカーまたはヘッドホンを接続して、電源を入れデモ・ソングを聴いてみましょう。

Step2:クイック・レコーディング
ギターやキーボード、マイクなどを接続し、トラックに演奏を録音、それを再生して確認します。

Step3:オーバー・ダビング
Step2で録音した演奏を聞きながら、他のトラックにも演奏を録音します。

Step4:ミックス・ダウンとマスタリング
各トラックにエフェクトやEQなどをかけて全体のバランスを整えます。
さらにソング全体にエフェクトやEQをかけて音圧、音質を最終的に調整し、2トラックのステレオ・データにまとめて、マスタートラックを作成します。

Step1: 準備

1. 確認と接続

次のことを確認してください。

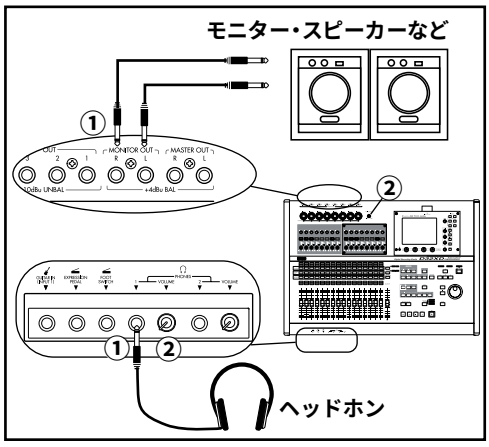
本機はソングの更新日時を確認できるように、自動的に日時が記録されますので、前もって日時の設定をすることをお薦めします（→p.2「カレンダーの設定」）。

本機の操作はタッチ・パネルを使うことにより、スピーディーに操作を進めることができます。
タッチパネルの使用方法でわからない点があるときは、15ページ、「LCD画面の名称と機能」をご覧ください。

接続

① MONITOR OUT L/R端子にモニター・スピーカーを接続するか、PHONE1端子にヘッドホンを接続します。

② MONITOR LEVELツマミを−∞にしてください。ヘッドホンを接続している場合には1のVOLUMEツマミを左に回しきってください。



2. 電源オン

付属のACコードをつなぎ、電源をオンにします。
1ページ、「●電源オン」の手順で電源をオンにします。

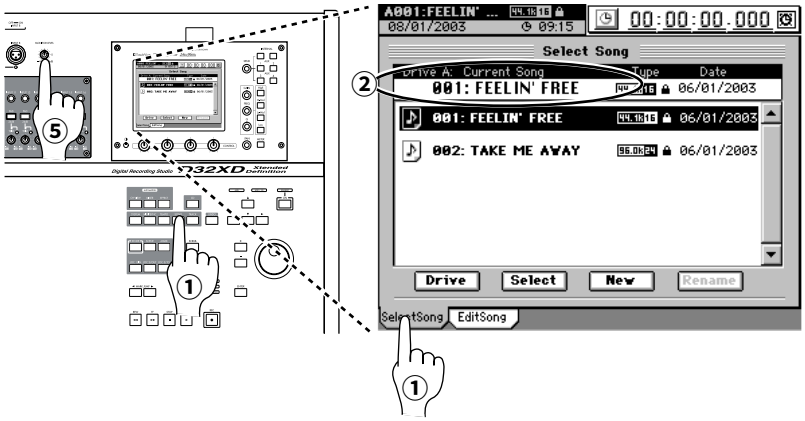
コンセントはできるだけ独立したものをお使いください。何らかの理由でブレーカーが落ちると保存前のデータが消失したり、搭載しているハードディスクやCD-R/RWに損傷を与える場合があります。

3．デモ・ソングを聴く

工場出荷時のD32XD/D16XDは、本機を使って録音したデモ・ソングを収録しています。ここで、これらのソングを聴いてみましょう。

① **SONGキーを押し、“ SelectSong ”タブ・ページを表示します。**
“ Select Song ”以外のタブ・ページが表示されているときは、**“ SelectSong ”**タブを押してください。

② **上段に黒く反転して[Drive A] Current Song:、その下にデモ・ソングが表示されていることを確認してください。**
ほかのデモ・ソングを選ぶときなどは、37ページの「1-3. ソングを選ぶ」をご覧ください。



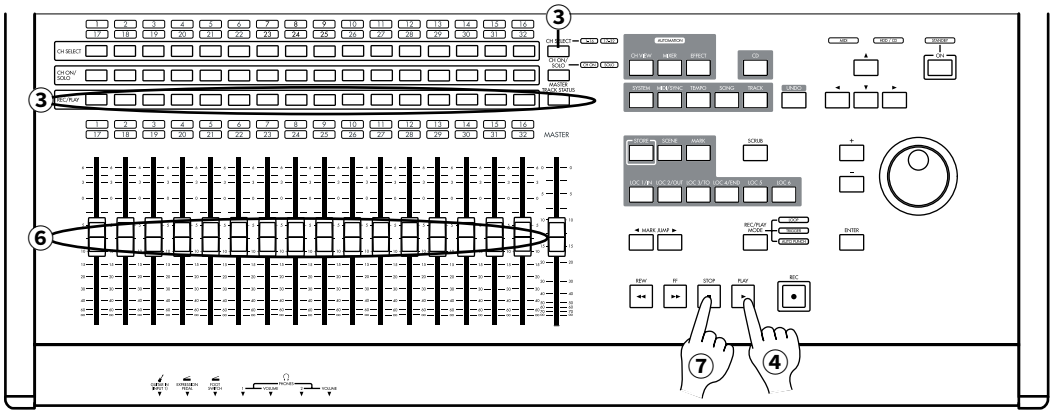
③ **チャンネル・トラック1から16のREC/PLAYキーがPLAY（キー緑色点灯）になっていることを確認してください。**
D32XDは1-16/17-32キーを押して、チャンネル・トラックの17-32のREC/PLAYキーがPLAY（キー緑色点灯）になっていることも確認してください。
キーがREC（赤色点灯）の時はそのキーを押してPLAY（緑色点灯）にしてください。
また、**MASTER TRACK STATUS**キーが点灯しているときは何度か押して消灯させてください。

④ **PLAYキーを押して、デモ・ソングの再生を開始します。**

⑤ **MONITOR LEVELツマミをゆっくり右に回し、再生音量を調整します。**
ヘッドホンを接続しているときは、**MONITOR LEVEL**ツマミと1の**VOLUME**ツマミの両方をゆっくり右に回して調整します。

⑥ **ソングを再生しながらチャンネル・フェーダーを操作して音のバランスが変化することを確認してください。**

⑦ **デモ・ソングが終了したら、STOPキーを押して、再生を停止します。**
STOPキーを押しながら、**MARK JUMP**√ キーを押すとソングの先頭に戻ります（→p.38「2.ロケーション（位置）」）。



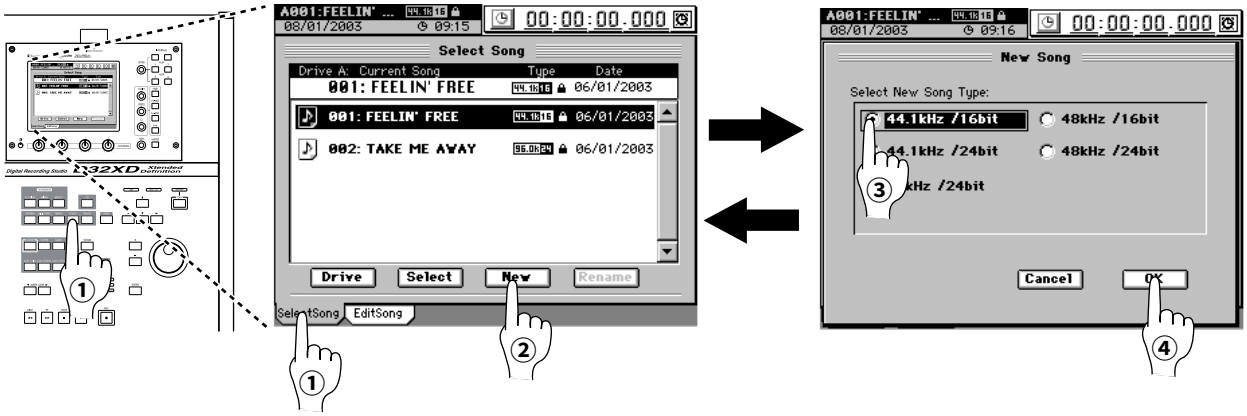
Step2: クイック・レコーディング

1. 新しいソングを作る

新しく曲を録音するときは、まず新規ソングを作成します。

① SONGキーを押し、“ SelectSong ”タブ・ページを表示します。

② Newボタンを押します。New Songダイアログが表示されます。



③ 作成するソングのサンプリング周波数/ビット数の組み合わせを“ Select New Song Type ”から選びます。
ここでは44.1kHz/16bitを選んでください。

④ 画面のOKボタンを押します。
既存する最後のソングの次に**“ Song*※※※ ”**という名前のソングが作成されます（*※※※は001から始まる一連の番号）。

note *ソングを作成する場所（ソング・ドライブ）を変更する事ができます（→p.37「他のソング・ドライブのソングを選ぶ」）。*

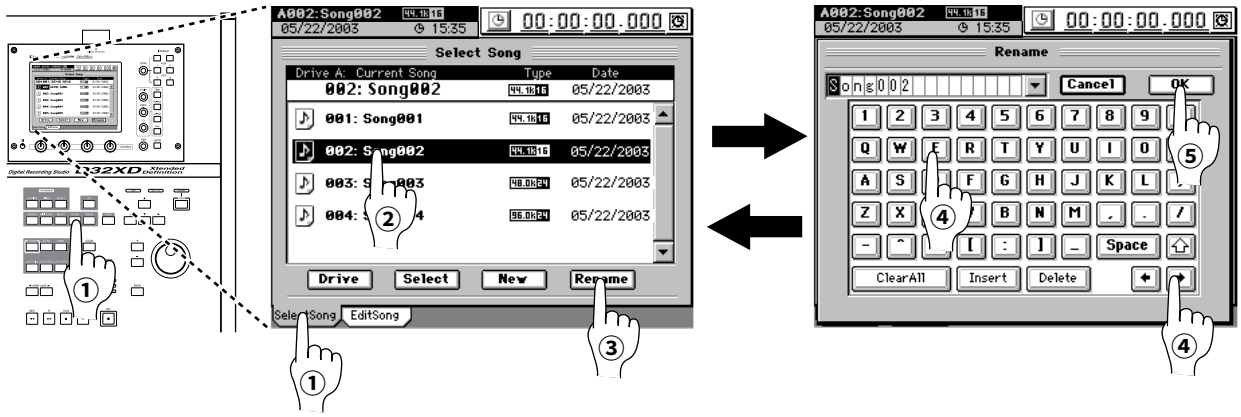
2. ソングに名前を付ける

新しく作成したソングの名前を変更します。
あらかじめ、ソングの内容がわかるような名前を、付けておくことをおすすめします。

① SONGキーを押し、“ SelectSong ”タブ・ページを表示します。
“ EditSong ”タブ・ページが表示されているときは、**SelectSong**タブを押してください。

② 新しく作成したソングを押して選び、表示を反転さます。

③ Renameボタンを押すと、Renameダイアログが表示されます。



④ **ソング名を変更します。**
文字や数字のボタンを押して選ぶと、ソング名（英数字）の反転している部分の文字が変更されます。
反転表示が1つ右に移動します。これを繰り返してソング名を変更します。
ソング名の一部分を直すときは、◀、▶ボタンで反転表示部分を移動してから、文字や数字のボタンを押します。

LCD画面の各ボタンの機能は次の通りです。

“ 0...9 ”: 数字（“ 0 ”など）が選べます。

“ A....@__.... ”: アルファベット（“ A ”など）や記号（@、__など）が選べます。

Space：空白（スペース）が選べます。

⇧：アルファベット・ボタンを小文字、大文字に切り替えます

Insert：スペースが入り、後ろの文字が1つずつずれていきます。

Delete：カーソル位置の文字を削除します。

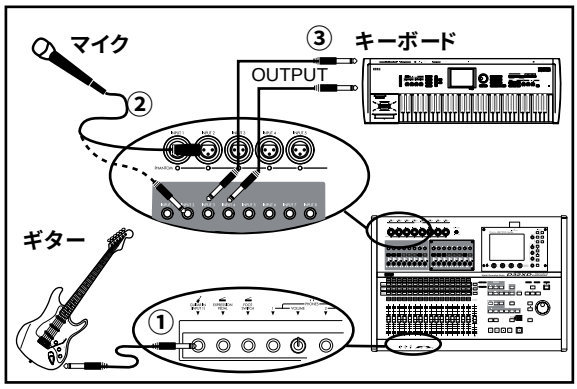
ClearAll：名前全体を消去します。

⑤ **変更を決定します。**
入力が終わったらLCD画面の**OK**ボタンを押します。
変更しない場合は**Cancel**ボタンを押します。

note *ネーム・ライブラリを使って、名前を変更する方法もあります。37ページの「ネーム・ライブラリを使う」をご覧ください。*

3. ミキサーへの入力

機器をINPUT端子へ接続する



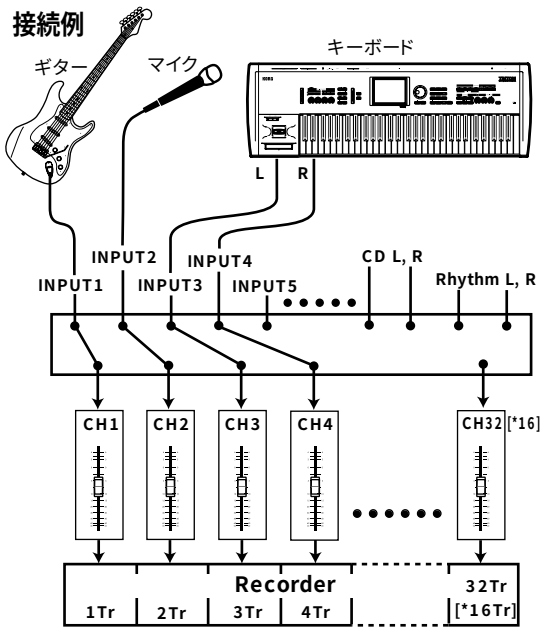
ここではギター、マイク、キーボードを接続します。

① **INPUT1のTRIMツマミを目盛り“ −12 ”に設定し、ギターをGUITAR IN端子に接続します。**
GUITAR IN端子はINPUT1と共用になっているので、同時に使用することはできません（→p.12「1 GUITAR IN端子」）。

② **INPUT2のTRIMツマミを目盛り“ −12 ”に設定し、マイクをINPUT2端子に接続します。**

③ **INPUT3、4のTRIMツマミを目盛り“ −12 ”に設定し、キーボードの出力をINPUT3、4端子に接続します。**

入力を各チャンネルにアサイン（割り振り）する



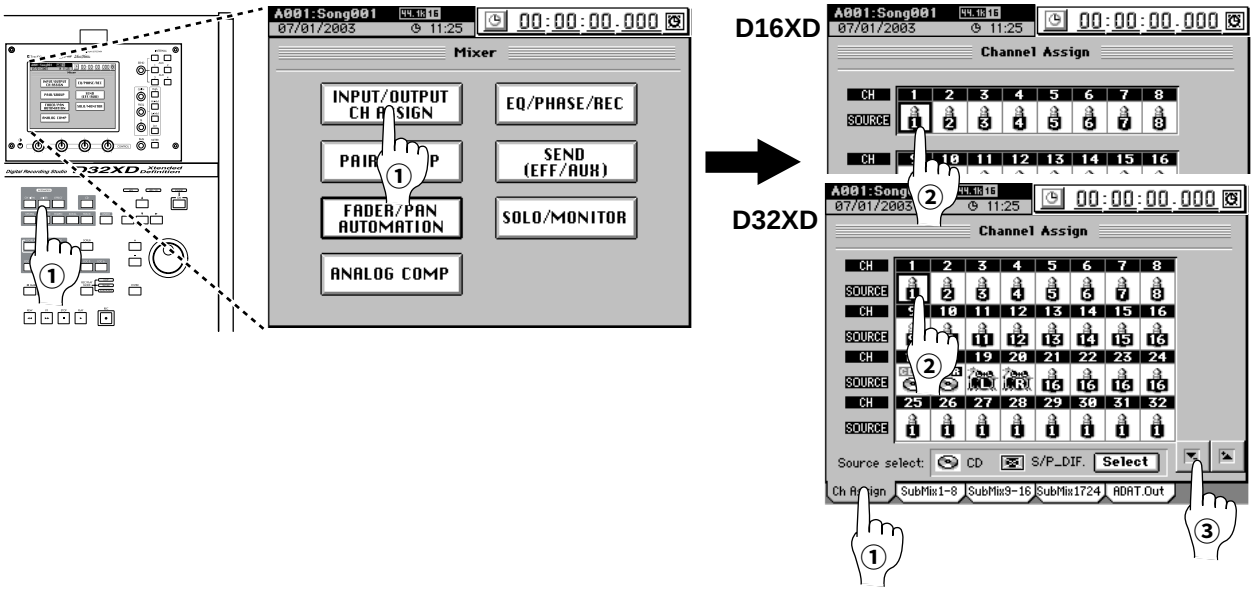
ギター音を入力するチャンネルを指定します。

① **MIXERキーを押して、ページ・ジャンプ・メニューの<u>INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN</u>ボタンを押し、“ Ch Assign ”タブ・ページを表示します。**

② **タブ・ページのCH1のSOURCEのチャンネル・アイコンを押します。このとき、アイコンが枠で囲まれます。**

③ **チャンネル・アイコンの中の数字が“ 1 ”（INPUT1）になるよう、▼/▲ボタンを押します。**
バリュー・ダイヤルや+、−キーでも、アイコンの中の数字を変えることができます。

note *CH1のSOURCEの数字を“ 2 ”にしたときは、CH1にINPUT2（右図の場合マイク）がアサインされます。*



CH1の入力レベルを調整し、ギターの音がアサインされたか確認します。

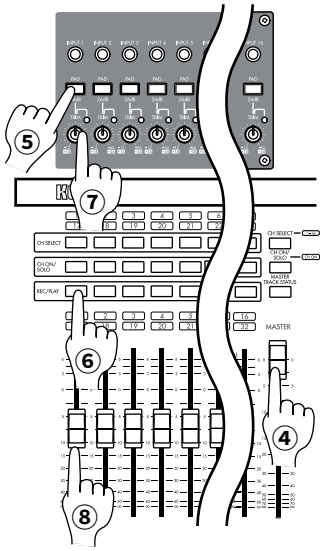
④ MASTERフェーダーを目盛り“ 0 ”まで上げ、CH1のフェーダーを“ −∞ ”まで下げます。

⑤ マイク、ギターの場合にはPADキーを押さない状態で、キーボード等のライン出力の場合にはPADキーを押した状態で設定します。

⑥ CH1のREC/PLAYキーをREC（キー赤色点灯）にします。

⑦ ギターを弾いたときにINPUT1のピーク・インジケータ（TRIMツマミ右上のLED）が点灯します。
入力レベルが最大の時に赤色が点灯しないように**TRIM**ツマミを調整します。

⑧ ギターを弾きながら、CH1のフェーダーを徐々に上げていくと、モニター・スピーカーから音が聞こえます。
ヘッドホンを使うときは、PHONES 1の**VOLUME**ツマミと**MONITOR LEVEL**ツマミでレベルを調整してください。

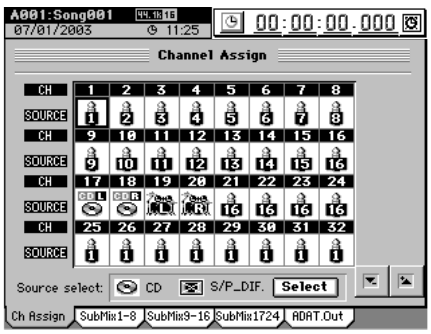


同様にしてマイクやキーボードの音を入力するチャンネルを指定します。

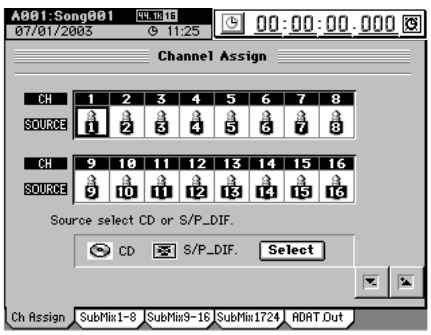
⑨ CH2のSOURCEのチャンネル・アイコンの中の数字を“ 2 ”（INPUT2）にします。
これで、INPUT2に入力したマイク音をCH2に送ることができます。
操作手順の④～⑧を参照しながら、同様にしてアサインの確認をします。

⑩ CH3のSOURCEのチャンネル・アイコンの中の数字を“ 3 ”（INPUT3）に、CH4のチャンネル・アイコンの中の数字を“ 4 ”（INPUT4）にします。
これで、INPUT3、4に入力したキーボードの音をCH3、4に送ることができます。
操作手順の④～⑧を参照しながら、同様にしてアサインの確認をします。

D32XD



D16XD



4. エフェクトとEQ（イコライザー）

接続した機器からの入力音をそのまま録音する場合は、「5.録音」へ進んでください。
本機に内蔵したエフェクトや、4バンド・パラメトリックEQを使って音を調整してから録音するときは、「入力音にエフェクトをかける」、「EQを調整する」をお読みください。

入力音にエフェクトをかける

note *本機のエフェクトは録音した後の音にも簡単にかけられます（→p.29）。*

ギターからの入力音にエフェクトをかけます。

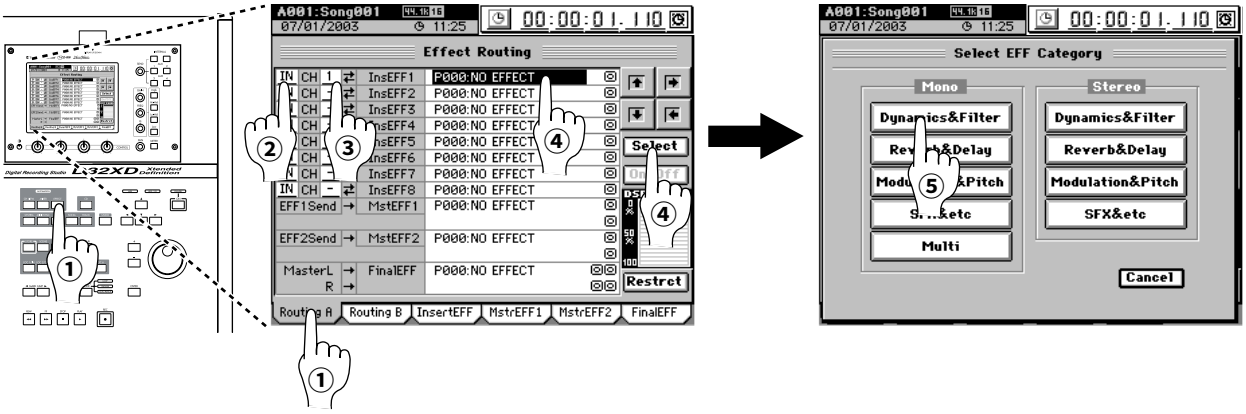
① **EFFECTキーを押し、“ Routing A[*EFFRouting] ”タブ・ページを表示します。**

② **InsEFF1のIN/TRセルを押し（反転表示）、＋、－キーで“ IN ”を選びます。**
INはインプット（Input）、**TR**はトラック（Track）の略で、**IN**は入力音にエフェクトをかけるとき、**TR**は再生音にエフェクトをかけるときに選びます。

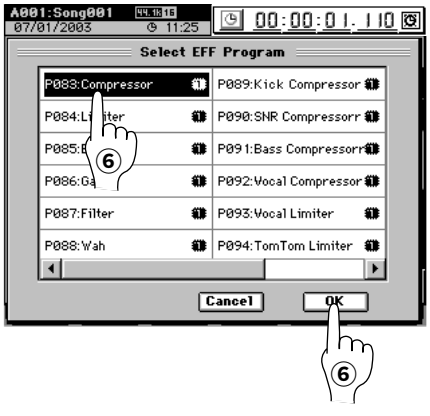
③ **InsEFF1のCHセルを押して（反転表示）から＋、－キーで“ 1 ”を選びます。**

④ **InsEFF1のエディット・セルを押して（反転表示）、Selectボタンを押し、エフェクト・タイプを選びます。**

⑤ **Select EFF Categoryダイアログが表示されます。ここでエフェクトのカテゴリを選択します。**
今回は**“ Mono ”**の中の**“ Dynamics&Filter ”**を押します。



⑥ **Select EFF Programダイアログが表示されます。ここで、エフェクトを選択します。**
今回は**“ Compressor ”**を押し、**OK**ボタンを押します。

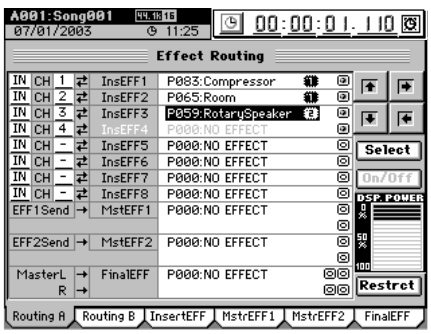


これで、インプット1の音声に対して**“ Compressor ”**がインサート・エフェクト1として使用できます。

同様にして、マイクやキーボードからの入力音にエフェクトをかけます。

⑦ **InsEFF2にIN、CHを2に設定します。**
InsEFF2のエディット・セルのエフェクトにカテゴリ**“ Mono ”**の中の**“ Reverb&Delay ”**のエフェクト**“ Room ”**を選びます。

⑧ **さらにInsEFF3にIN、CHを3、InsEFF4にIN、CHを4に設定します。**
InsEFF3のエディット・セルのエフェクトにカテゴリ**“ Stereo ”**の中の**“ SFX&etc ”**のエフェクト**“ Rotary Speaker ”**を選びます。
ステレオ・タイプなので、InsEFF4には自動的に同じ物が選ばれます。（→p.56「エフェクト」）



選んだエフェクトのパラメーターのエディット方法は、59ページの「4.エフェクトのエディット」をご覧ください。

入力音にEQをかける

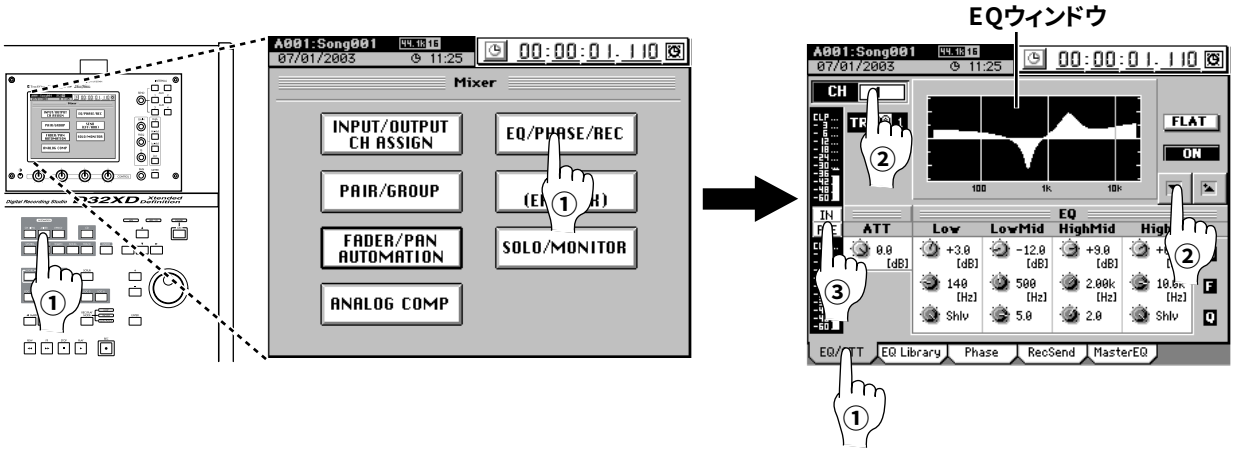
note *本機は録音した後でも簡単にEQがかけられます。*

ギターからの入力音にEQをかけます。

① MIXERキーを押し、ページ・ジャンプ・メニューのEQ/PHASE/REC[*EQ/ATT/PHASE]ボタンを押して“ EQ/ATT ”タブ・ページを表示します。

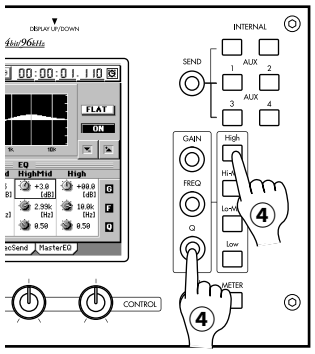
note *他のタブ・ページやページ・モードのときに、LCD画面右横の**EQ**ツマミや**EQ**キー（High、Hi-Mid、Lo-Mid、Low）を操作すると、直接“ **EQ/ATT** ”タブ・ページを表示することができます。*

② CHセルを押して、EQをかけるチャンネル(ここでは1)を▼/▲ボタンで選びます。
各チャンネルの**CH SELECT**キーを押してEQをかけるチャンネルを選ぶこともできます。



③ レベル・メーターのポジション・セルを押してIN/PREの表示にします。
INはインプット（Input）、PREはプリ・フェーダーの略で、これによりインプットのレベルとEQの直後のレベルが同時に確認できます。

④ 演奏しながら、LCD画面右横の各EQツマミやキーを使って調整します。
EQキーで調整する周波数帯（High、Hi-Mid、Lo-Mid、Low）を選び、**EQ**ツマミでゲイン、中心周波数、Qの値を調整します。
EQの調整具合がEQウィンドウに表示されます。



*レベル・メーターがクリップしてしまう時は、LCD画面の**ATT**ツマミ・アイコンを押して、クリップしないように値を調整します。*

同様にして、マイクやキーボードからの入力音にEQをかけます。

⑤ CHセルを押して、チャンネル(ここでは2)を▼/▲ボタンで選びます。
これで、INPUT2に入力したマイクの音にEQをかけることができます。
操作手順の③、④を参照しながら、同様にしてEQの調整をします。

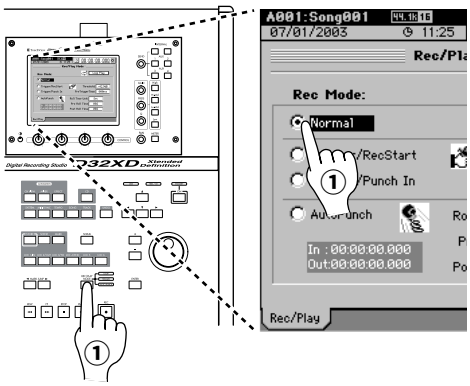
⑥ CHセルを押して、チャンネル(ここでは3)を▼/▲ボタンで選びます。
これで、INPUT3に入力したキーボードの音に、EQをかけることができます。操作手順の③、④を参照しながら、同様にしてEQの調整をします。
ペアの設定をすると、次の操作⑦をしなくてもINPUT4に入力した音に、チャンネル3と同じEQ設定にすることができます（→p.49「3-5.ペアの設定」）。

⑦ CHセルを押して、チャンネル(ここでは4)を▼/▲ボタンで選びます。
これで、INPUT4に入力したキーボードの音に、EQをかけることができます。操作手順の③、④を参照しながら、同様にしてEQの調整をします。

操作手順⑥でペアの設定をしたときはチャンネル4でのEQの調整はできません。チャンネル3でのEQ設定がそのまま使われます。

5．録音

ミキサーの設定を行ったギターやマイク、キーボードのどれか1つを録音します。ここでは、ギターの音を録音してみます。



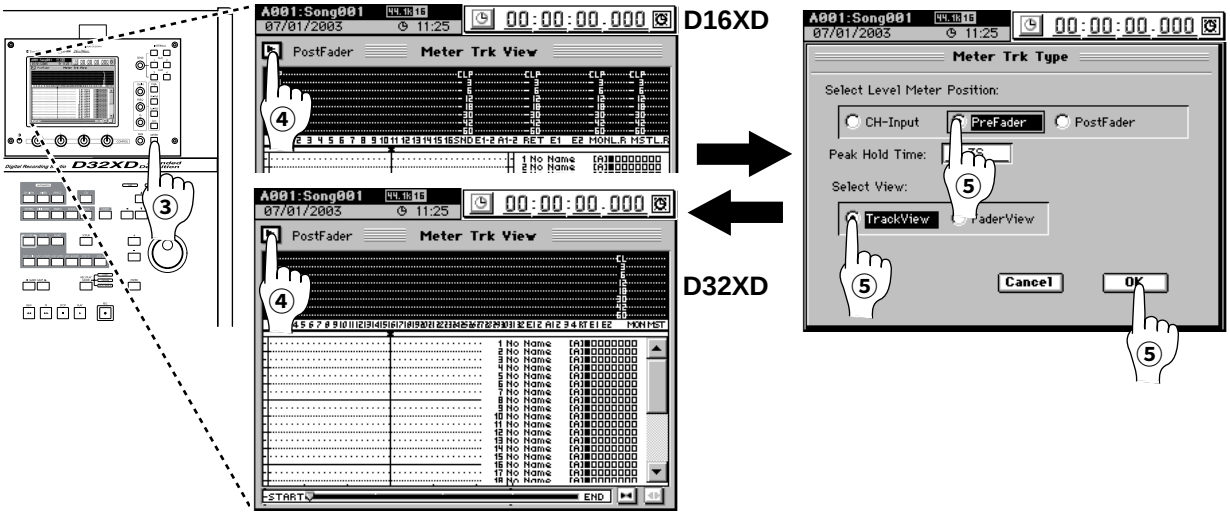
録音の準備をする

① 録音モードを確認します。
REC/PLAY MODEキーを押し、**“ Rec/Play ”**タブ・ページの**Rec Mode**で**“ Normal ”**を選びます。

② RecSendを確認します。
MIXERキーを押し、ページ・ジャンプ・メニューの**SEND（EFF/AUX[*/REC]）**ボタンを押して**“ RecSend ”**タブ・ページの録音するチャンネル（ここでは1）がPREになっていることを確認します。PSTになっているときは、そのボタンを押してPREにしてください。

③ 録音トラックの状態を確認するためにトラック・ビューの画面を表示します。
METERキーを押し、レベル・メーター画面を表示します。

④ 画面のポップアップ・ボタンを押して、Meter Trk Typeダイアログを開きます。



⑤ Select Level Meter Positionで“ PreFader ”を、Select Viewで“ Track View ”を選択して、OKボタンを押します。

⑥ 録音するトラック1のREC/PLAYキーを押して、REC（キー赤色点灯）にします。

録音を開始する

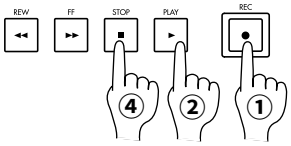
現在カウンターに表示されているロケーションが、録音を開始する位置になります。

① RECキーを押して録音待機状態にします（キー点滅）。

② PLAYキーを押して、録音を開始します（REC、PLAYキー点灯）。

③ 演奏を開始してください。

④ 演奏が終了したら、STOPキーを押して、録音を停止します（キー消灯）。

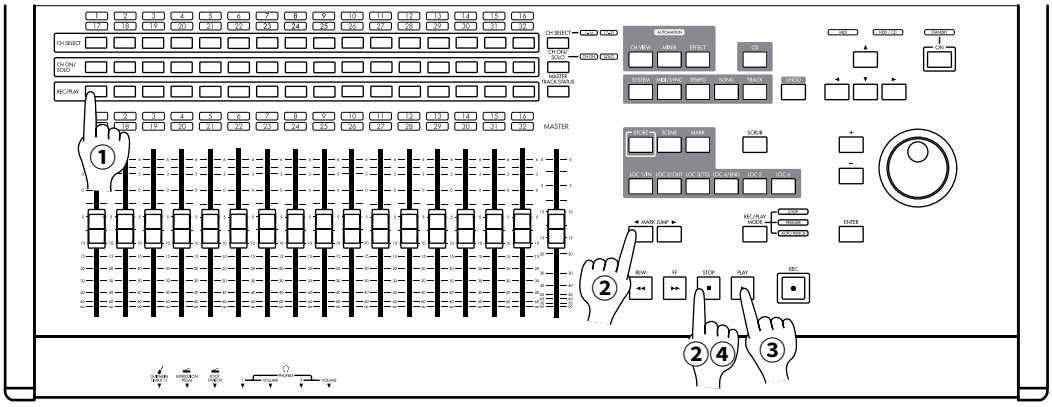


トラック・ビューには録音開始から、終了までの範囲が太線で表示されます。これを（音声）イベント・データといいます。途中に演奏をしていない所があってもイベント・データとして表示されます。

6. 再生

① 録音したトラック1のREC/PLAYキーを押して、PLAY（キー緑色点灯）にします。

② 録音を開始した位置に移動します。
STOPキーを押しながら、**MARK JUMP**√ キーを押すとソングの先頭に戻ります（→p.38「2.ロケーション（位置）」）。



③ PLAYキーを押して、再生を開始します（キー点灯）。
- 再生する音声にEQをかけます（→p.49「再生音にEQをかける」）。
- 再生する音声のレベルや定位を調整します（→p.48「3-1. 音量の調整」、p.48「3-2. 定位の調整」）。
- 再生する音声にエフェクトをかけます（→p.56「エフェクト」）。
- 再生に合わせて、内蔵のリズムを鳴らします（→p.61「リズム」）。

④ STOPキーを押して、再生を停止します（PLAYキー消灯）。

note *イベント・データがなくても、**STOP**キーを押すまで再生は止まりません。*

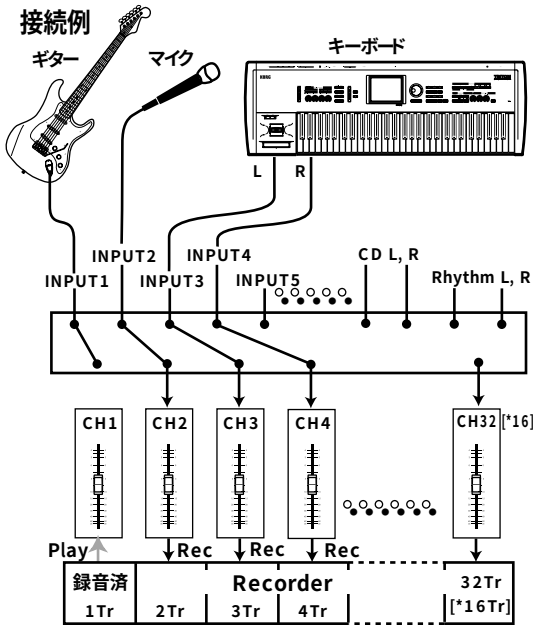
note *PS-1フット・スイッチ（別売）を使用して、再生の開始と停止が行えます（→p.126）。*

Step3：オーバー・ダビング

Step2で録音したギターの演奏を聞きながら、マイクまたは、キーボードからの入力音を別のトラックに録音します。

1．録音

ここでは、ギターの演奏を聞きながら、マイクからの入力音をトラック2に録音します。



録音の準備をする

① 録音するトラック2のREC/PLAYキーを押して、REC（キー赤色点灯）にします。

② 再生するトラック1のREC/PLAYキーを押して、Play（キー緑色点灯）にします。

③ 録音する位置にロケーションを移動します（→p.38）。

録音を開始する

① RECキーを押して、録音待機状態にします（キー点滅）。

② PLAYキーを押して、録音を開始します（REC、PLAYキー点灯）。

note *PS-1フット・スイッチ（別売）を使用して、録音の開始の開始と停止が行えます（→p.126）。*

③ 再生している演奏に合わせて新たな演奏を開始してください。

④ 演奏が終了したら、STOPキーを押して、録音を停止します（キー消灯）。

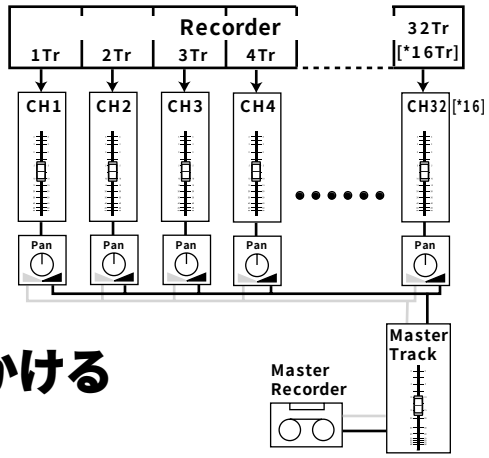
2．再生

録音が正しく行われたかを確認します。

① Step2の「6.再生」の操作①～④を行ってください。

Step4:
ミックス・ダウンとマスタリング

各トラックの音声にインサート・エフェクトやマスター・エフェクト、EQをかけて全体のバランスを整え、2トラックのステレオ・データにまとめることを、ミックス・ダウンと言います。
また、ミックスダウンしたソングにファイナル・エフェクトやEQをかけて音圧、音質を最終的に調整し、ソングを完成させることをマスタリングと言います。
本機では、マスタートラックにミックスダウンを行うときに、マスタリングも行い2トラックのステレオ・データを作成します。



1.各チャンネルにエフェクトやEQをかける

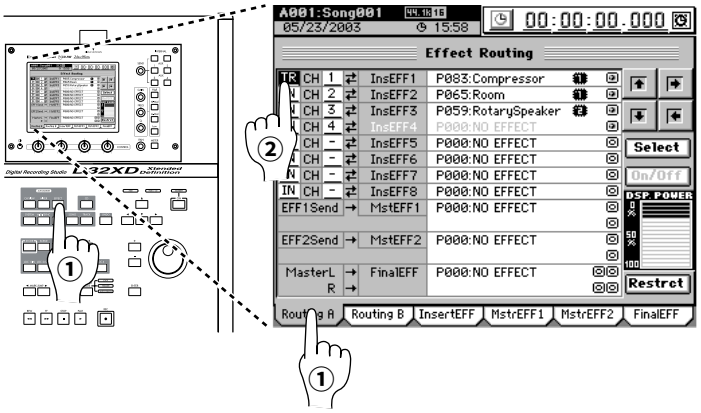
チャンネル・トラックごとにエフェクトをかける（インサート・エフェクト）

インサート・エフェクトをミキサー・チャンネルに挿入して、トラックの再生音にエフェクトをかけます。

① EFFECT、“ Routing A[*EFFRouting] ”タブ・ページを表示します。

② IN/TRセルを押して（反転表示）から+、−キーで“ TR ”を選びます。

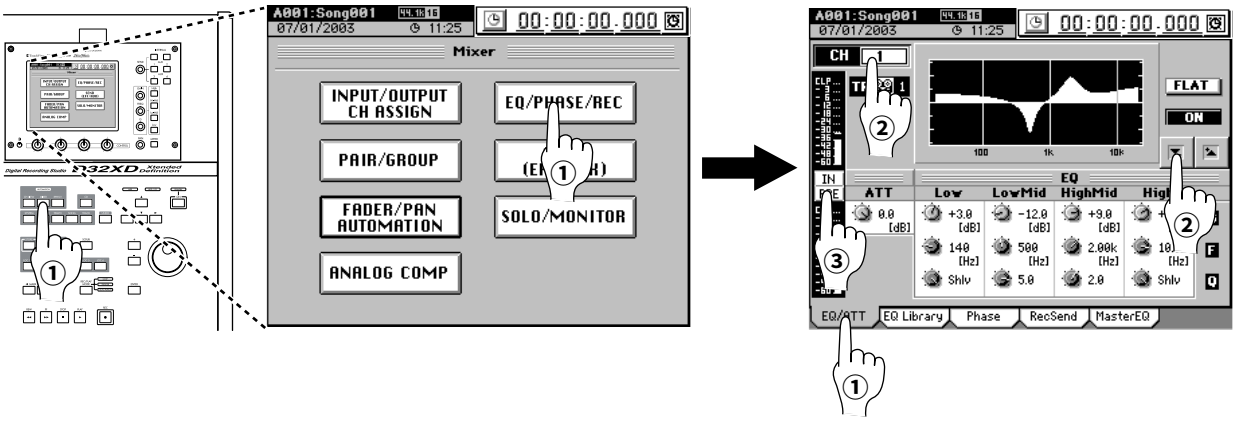
③ 24ページ、「入力音にエフェクトをかける」の③以降の操作を行ってください。



チャンネル・トラックごとにEQをかける

① MIXER、EQ/PHASE/REC[*EQ/ATT/PHASE]、“ EQ/ATT ”タブ・ページを表示します。

note *他のタブ・ページやページ・モードのときに、LCD画面右横の**EQ**ツマミや**EQ**キー（High、Hi-Mid、Lo-Mid、Low）を操作すると、直接“ **EQ/ATT** ”タブ・ページを表示することができます。*

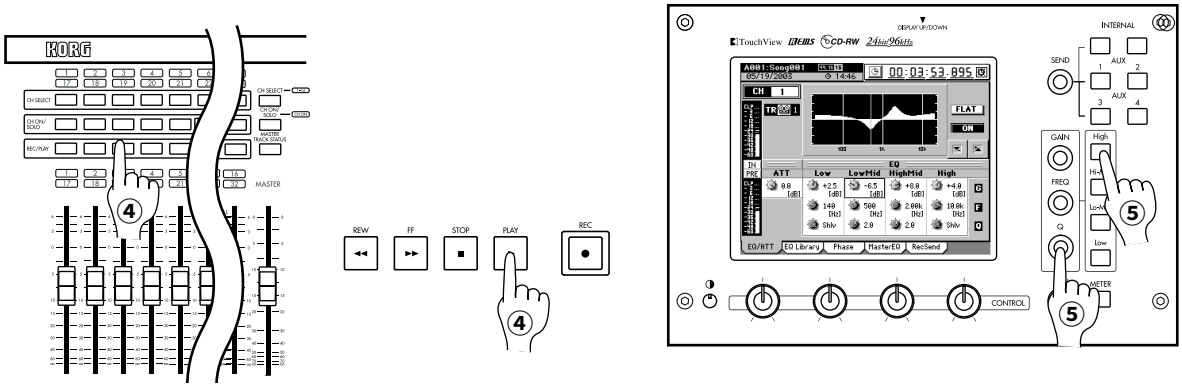


② **CHセルを押して、EQをかけるチャンネルを▼/▲ボタンで選びます。**
各チャンネルの**CH SELECT**キーを押してEQをかけるチャンネルを選ぶこともできます。

③ **レベル・メーターのポジション・セルを押してIN/PREの表示にします。**
INは入力（INPUT）、PREはプリ・フェーダーの略で、これによりEQをかける前と後のレベルが同時に確認できます。

④ **EQをかけるチャンネルのREC/PLAYキーをPLAY（キーが緑色点灯）にし、PLAYキーを押して、ソングを再生します。**

⑤ **聞きながら、LCD画面右横の各EQツマミやキーを使って調整します。**



*レベル・メーター（PRE）がクリップしてしまう時は、LCD画面の**ATT**ツマミ・アイコンを押して、クリップしないように値を調整します。*

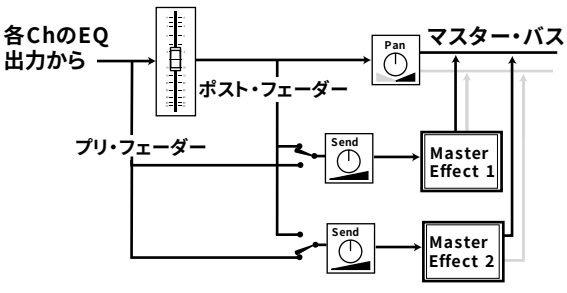
定位を確認する

再生トラックの定位を調整します。
PLAYキーを押して再生し、再生トラックの**CH SELECT**キーを押し、**PAN**ツマミを回してステレオ定位を調整します。
D16XDは各再生トラックの**PAN**ツマミをまわして、ステレオ定位を調整します。

チャンネル・トラックからのセンドにエフェクトをかける（マスター・エフェクト）

本機は、マスター・エフェクトを2系統内蔵し、リバーブなどの空間の広がりを与えるエフェクトをかけることができます。

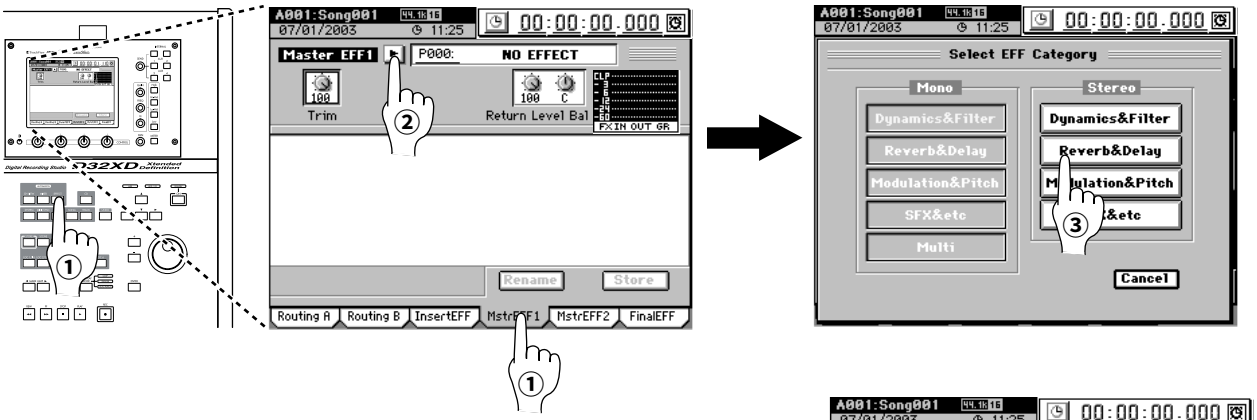
エフェクト・センドを調整することで、各チャンネルからのセンド・レベルと、エフェクトのリターン・レベルとで、エフェクトのバランスを調整してください。



note *エフェクトは、ここで説明する**EFFECT**、**“ MstrEFF1 ”**タブ・ページで選択する方法と、Step1のエフェクトの選択のように、**EFFECT**、**“ Routing A[*EFFRouting] ”**タブ・ページでMasterEFF1セルから行う方法があります。エフェクトのパラメーターを見て（エディットしながら）選択し使用するときは前者の方法を、エフェクト全体のバランスを確認しながら、エディットしないで使用するときは後者の方法を使います。*

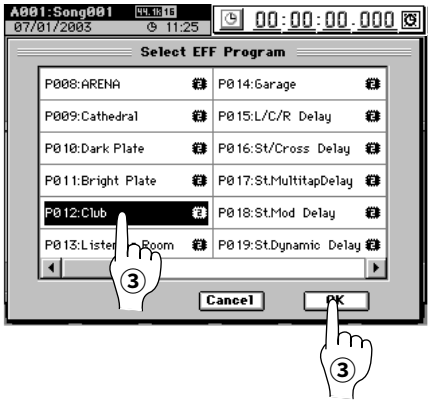
マスター・エフェクトの選択

① EFFECT、“ MstrEFF1 ”タブ・ページを表示します。



② エフェクト名の横のポップアップ・ボタンを押すと、Select EFF Categoryダイアログが表示されます。
ここでエフェクトのカテゴリを選択します。

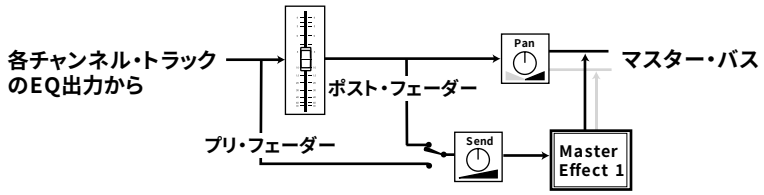
③ LCD画面のカテゴリのボタンを押すと、Select EFF Program ダイアログが表示されます。
ここでエフェクトを選択します。



マスター・エフェクト1をかけるトラックのセンド調整

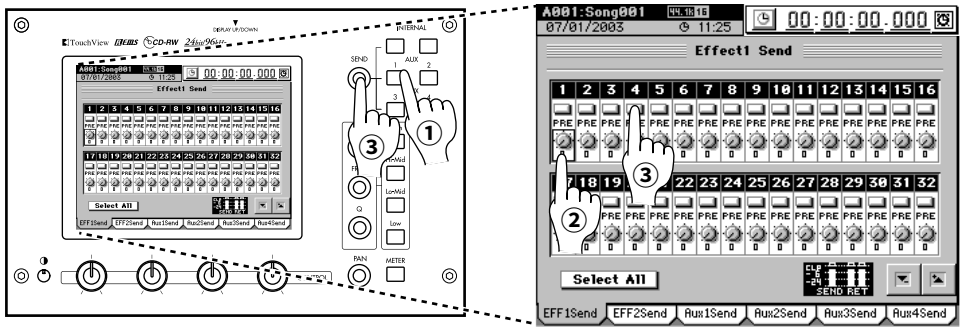
① センド・ツマミの横のINTERNAL 1キーを押して“ EFF1 Send ”タブ・ページを表示します。
MIXER、SEND（EFF/AUX[*/REC]）、“ EFF1 Send ”タブ・ページで表示することもできます。

② マスター・エフェクト1に音声を送る位置を選択します。
マスター・エフェクト1のセンドに送る位置はフェーダーの前（プリ・フェーダー：PRE）か後（ポスト・フェーダー:PST）を選択することができます。



ツマミ・アイコンの上の**PRE（PST）**ボタンを押して選びます。今回はエフェクトを使うトラック全てを**“ PRE ”**にしてください。

③ トラックのセンドを調整します。
エフェクトを使うトラックの**SEND**ツマミ・アイコンを押し、LCD右横の**SEND**ツマミでセンドの値を調整します。



このようにしてマスター・エフェクト1を使うトラックのエフェクトのかかり具合をセンドの値で調整します。
マスター・エフェクト1を使わないトラックはセンドの値を“ 0 ”にします。

④ 同様にマスター・エフェクト2は“ MstrEFF2 ”、“ EFFSend2 ”タブ・ページで、それぞれ調整します。

マスター・エフェクトの効果の確認と調整

① PLAYキーを押して、ソングを再生します。
ソングを再生してマスター・バスからの出力を聞き、エフェクトの効果を確認してください。

② EFFECT、“ MstrEFF1 ”(または“ MstrEFF2 ”)タブ・ページでマスター・エフェクトからマスター・バスへのリターン・レベル、リターン・バランスを設定します。
ここでは、“ ReturnLevel ”(リターン・レベル)を“ 100 ”、“ ReturnBalance ”(リターン・バランス)を“ C ”に設定してください。

③ 出力レベル・メーターがクリップしてしまう時は、LCD画面のTRIMツマミ・アイコンを押して、クリップしないように値を調整します。
選んだエフェクトのパラメーターのエディット方法は、オペレーション編59ページ、「4.エフェクトのエディット」をご覧ください。

2.ソング全体にエフェクトやEQをかける

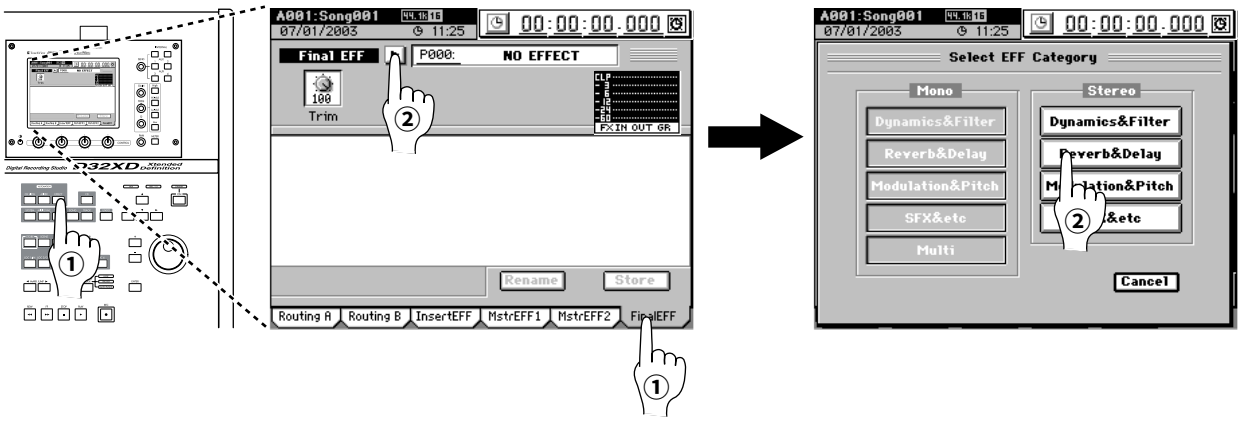
音量を確認する

再生レベルを各チャンネル・フェーダーで調整します。
METERキーを押しPost Faderのレベル・メーターを表示します。
ポップアップ・ボタンを押して、“ Meter Trk Type ”ダイアログを開きます。
Select Level Meter Positionで“ PostFader ”を、Select Viewで“ Track View ”を選択して、それぞれのフェーダーに対応したメーターでレベルを確認します。

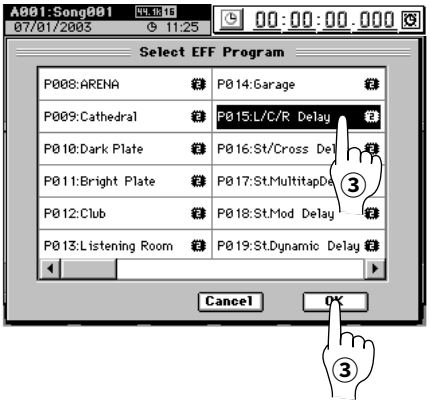
マスター・バスにエフェクトをかける（ファイナル・エフェクト）

① EFFECTキーを押し、“ FinalEff ”タブ・ページを選び表示します。

② ポップアップ・ボタンを押して、Select EFF Categoryウィンドウを表示します。
ここでエフェクトのカテゴリを選択します。
今回は“ Reverb&Delay ”を押します。



③ **Select EFF Programダイアログが表示されます。**
ここで、エフェクトを選択します。
今回は**“ L/C/R Delay ”**を押し、**OK**ボタンを押します。



④ **PLAYキーを押してソングを再生し、マスター・バスまたはヘッドホンからの出力を聞き、エフェクトの効果を確認してください。**

⑤ **調整後、STOPキーを押します。**
選んだエフェクトのパラメーターのエディット方法は、オペレーション編59ページ、「4.エフェクトのエディット」をご覧ください。

マスター・バスにEQをかける（マスターEQ）

① **MIXERキーを押し、ページ・ジャンプ・メニューのEQ/PHASE/REC[*EQ/ATT/PHASE]ボタンを押して“ MasterEQ ”タブ・ページを表示します。**

② **Linkボタンがオン（反転表示）になっていることを確認します。**
Linkボタンがオンのときは、片側（左右どちらかのチャンネル）の設定することで、両チャンネルの設定を同じにできます（→p.49）。

③ **Lボタンがオン（反転表示）になっていて、左チャンネルのマスターEQ画面が表示されていることを確認します。**

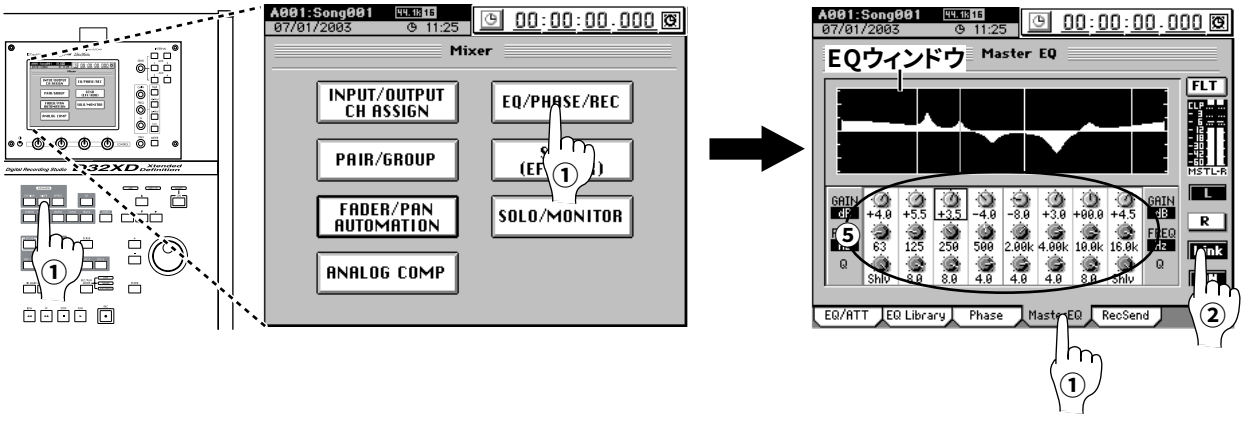
④ **PLAYキーを押してソングを再生します。**

⑤ **マスター・バスまたは、ヘッドホンからの出力を聞きながら、LCD画面の各EQツマミ・アイコンを選び、バリュー・ダイアル（または+、−キー）で調整します。**
EQの調整具合がEQウィンドウに表示されます。
LCD画面の**ON/OFF**ボタンを押してマスターEQのオン、オフが切り替えられます。

*マスターEQの左右を別々に設定するときは、**Link**ボタンをオフにして、**R**または**L**ボタンで左右を選び設定します。*

LCD画面横のEQツマミやキーはマスターEQでは使えません。

⑥ **調整後、STOPキーを押します。**



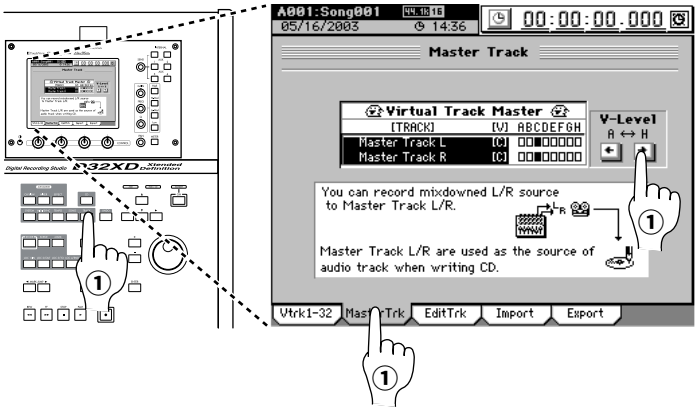
3. マスター・トラックに録音する

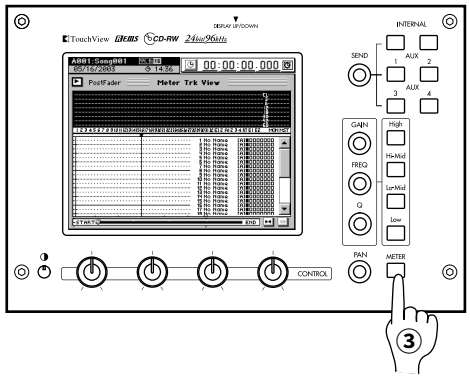
オーディオCDを作成するために、ソングをマスター・トラックに録音して2トラックにまとめます。
マスター・トラックは、1つのソングにA～Hまでの8つのバーチャルトラックがあります。

① マスター・トラックのどのバーチャル・トラックに録音するかを、TRACK、“ MasterTrack ”タブ・ページのV-Levelボタンで設定します。

② 録音の設定をします。
録音するマスター・トラックの**MASTER TRACK STATUS**キーをREC（キー赤色点灯）に設定します。トラック1～16の**REC/PLAY**キーが自動的にPLAY（キー緑色点灯）になります。

③ 録音レベルを調整します。
- **MASTER**フェーダーを**“ 0 ”**に合わせます。
- **METER**キーを押して、**MeterTrk View**画面を表示します。
- **PLAY**キーを押し、ソングを再生します。
- マスター・バスのレベル・メーターに**“ CLP ”**が表示されるときは、**MASTER**フェーダーを調整します。

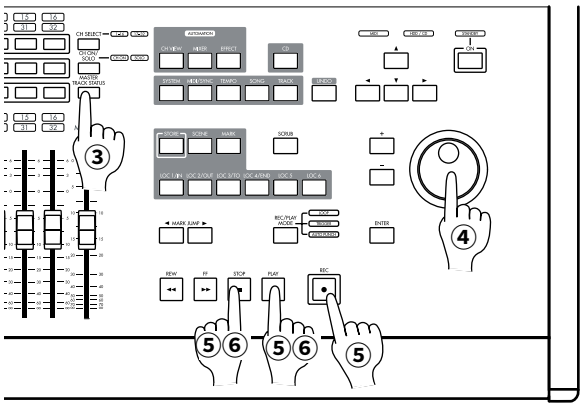




④ ソングの先頭に移動します（→p.38）。

⑤ マスター・トラックの録音を開始します。
RECキーを押して録音待機（LED点滅）にし、**PLAY**キーを押して録音を開始（LED点灯）します。
録音終了後、**STOP**キーを押して停止します。

⑥ 録音できたことを確認します。
マスター・トラックの**MASTER TRACK STATUS**キーを押してPLAY（キー緑色点灯）にします。
トラック1～16の**REC/PLAY**キーが自動的にミュート（キー非点灯）になります。
ソングの先頭に移動します（→p.38）。
PLAYキーを押して再生し確認後、**STOP**キーを押して停止します。



4. CDに書きこむ

CD-R/RWドライブを使用して、作成したマスター・トラックからオーディオCDを作成することができます。
オペレーション編78ページ、「CD」をご覧ください。

ソングの保存について

本機では、録音/編集したソング・データや各種パラメーターは、電源のシャットダウン操作時、またはソングの選択時などに自動的に保存されます。これをオート・セーブ機能といいます。
また、手動でセーブすることもできます（→p.137「Save Now」）。

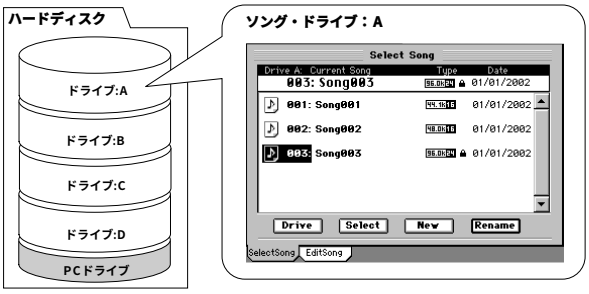
エディット中のシーンやエフェクトは、ソングの選択時のオート・セーブ機能では、設定を保存できません。それぞれのエディット画面で前もって保存（Store）してください（→p.59「4.エフェクトのエディット」、p.52「4.シーンの登録/呼び出し」）。

オペレーション編

ソング、ロケート

本機は内蔵ハードディスクの各ソング・ドライブに最大１００個までソングを保存することができます。

ハードディスク、ドライブ、ソングの関係



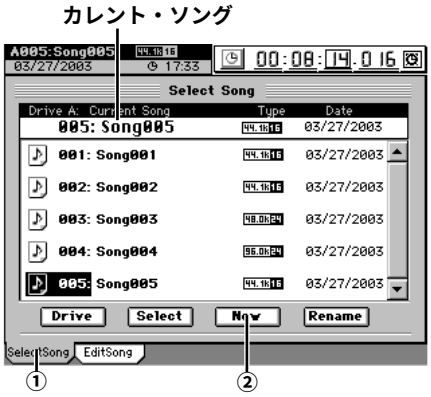
1. ソングを作る/選ぶ

ここではソングの作成、ソングの名前の変更方法、ソングの選択方法について説明します。

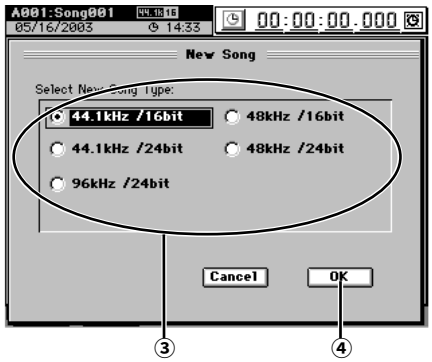
1-1. 新しいソングを作る

新しく曲を録音するときは、まず新規にソングを作成します。

① SONGキーを押し、“ SelectSong ”タブ・ページを表示します。
タブ・ページの上部に現在、録音/再生できるソング（カレント・ソング）が表示されます。



② Newボタンを押し、New Songダイアログを表示します。



③ 作成するソングのサンプリング周波数/ビット数のセッティングをラジオ・ボタンで選びます。

Song Typeによる最大同時使用トラック数

Song Type	録音	再生	パンチ録音
44.1kHz/16bit	16	32[*16]	8
48kHz/16bit			
44.1kHz/24bit	8	16	4
48kHz/24bit			
96kHz/24bit	4	8	2

④ OKボタンを押します。
既存する最後のソングの次に、新しいソングが作成され、ソング・リストに追加されます。また、同時に自動的にカレント・ソングとして選ばれます。
ソング名は自動的に、“ **Song**※※※***** ”となります（※※※*は００１から始まる一連の番号）。
作成したソングにはサンプリング周波数、ビット数、最終更新日時（ここでは作成日時）が記録され、ソング名の横に表示されます。

別のソング・ドライブに新しいソングを作るときは、最初に**Drive**ボタンを押してソング・ドライブを切り替えてください（→p.37「他のソング・ドライブのソングを選ぶ」）。

*Song Typeが48kHz/24bitのソングで、複数トラック(4トラック以上)を同時に録音する場合、ハードディスクの記録領域状態（断片化の具合）により、**“ Disk too busy. ”**のメッセージが出やすくなる場合があります。48kHz/24bitソングで、複数トラックの同時録音や同時編集を行った場合は、必ず**“ OptimizeTrk ”**（→p.73）を実行する事を推奨します。*

1-2. ソングの名前を変更する

新しいソングには、自動的にソング番号とソング名がつけられます。演奏内容が判別できるような名前に変更しておくことをおすすめします。
ソング名は最大１６文字までつけることができます。

① SONGキーを押し、“ SelectSong ”タブ・ページを表示します。

② 名前を変更するソングをソング・リストの中から選びます（反転表示）。

③ Renameボタンを押し、Renameダイアログを表示します。

④ 画面の各ボタンを使ってリネーム・ボックスのソング名を変更します。

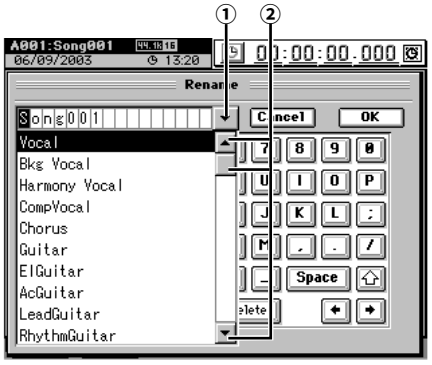
Space : 空白（スペース）になります。
ClearAll : 名前全体を消去します。
⇧ : 大文字/小文字切り替えをします。
Insert : スペースが入り、文字が後にずれます。
Delete : カーソル位置の文字を削除します。
← → : 変更したい文字位置にカーソルを移動します。
▼ : 名前のテンプレート（ネーム・ライブラリ）を表示します。

⑤ 変更を決定します。
入力した名前に変更する場合は**OK**ボタンを、変更しない場合は**Cancel**ボタンを押します。

ネーム・ライブラリを使う

① Renameダイアログが表示されているとき、リネーム・ボックスの横のリスト・ボタン（▼）を押します。

② 使用するネームを選び（反転表示）ます。
表示しきれてない部分のネームを選ぶときは、スクロール・バー/ボタンで移動してください。



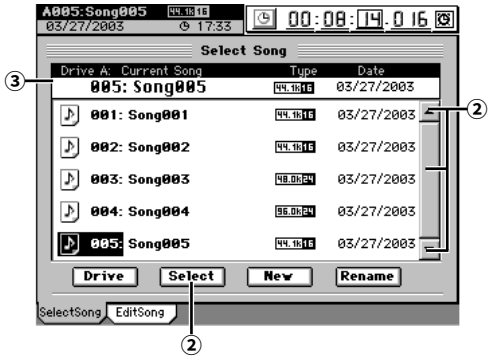
③ 必要に応じてソング名を変更します。
「1-2.ソング名を変更する」④、⑤参照。

1-3. ソングを選ぶ

既存のソングを選ぶ方法は、2通りあります。

ソング・リストから選択する

① SONGキーを押し、“ SelectSong ”タブ・ページのソング・リストを表示します。



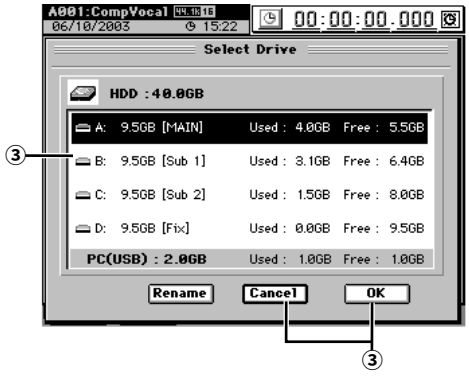
② 選択するソングを選び（反転表示）、Selectボタンを押してソングを決定します。
ソングが5つ以上ある場合はスクロール・バー/ボタンで移動します。

③ カレント・ソングに選んだソングが表示されていることを確認します。

他のソング・ドライブのソングを選ぶ

① SONGキーを押し、“ SelectSong ”タブ・ページを表示します。

② Driveボタンを押し、Select Driveダイアログを表示します。



③ 選択するソングが入っているドライブを選んで（反転表示）、OKボタンを押します。
ドライブを変更しない場合は**Cancel**ボタンを押します。

④ “ SelectSong ”タブ・ページには選んだドライブのソング・リストが表示されます。
選択するソングを選んで（反転表示）、**Select**ボタンを押してソングを決定します。
ソングが5つ以上ある場合はスクロール・バー/ボタンで移動します。

⑤ カレント・ソングに選んだソングが表示されていることを確認します。

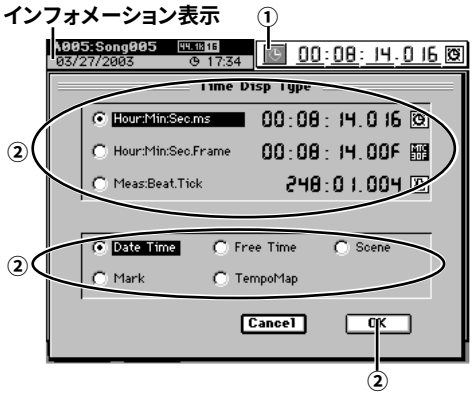
2. ロケーション（位置）

ソングの演奏データの位置情報は、ロケーションで管理されています。
カウンターにはソングのロケーションが表示されます。表示するロケーションの単位の切替や、移動の方法を説明します。

2-1. カウンター表示を切り替える

カウンターに表示するロケーションの単位を切り替えることができます。

① カウンター左の ボタンを押して、Time Disp Typeダイアログを表示します。



② 表示するロケーションを選択しOKボタンを押します。
次の3種類の表示に設定できます（→p.96「カウンター」）。

時間表示
・__:__:__.___ “時”:“分”:“秒”:“1/1000秒”

フレーム表示
・__:__:__.__F “時”:“分”:“秒”:“フレーム”

小節表示
・___.__.___ “小節”:“拍”:“分解能”

インフォメーション表示部を切り替える

インフォメーション表示部の1段目には現在選んでいるソングが、2段目にはカレンダー、残り時間、シーンの設定、マークの設定、テンポ・マップの中から1つを選んで表示することができます。

① カウンター左の ボタンを押してTime Disp Typeダイアログを表示します。

② 次の5種類のラジオ・ボタンから選び、OKボタンを押します。
- **Date Time:** カレンダー（日付と時刻）
- **Free Time:**録音残量時間
- **Scene:**ソングの現在位置のシーン名、登録位置
- **Mark:**ソングの現在位置のマーク名、現在位置にマークがない場合は直前のマークと登録位置
- **TempoMap:**ソングの現在位置のリズム

2-2. ロケーションを移動する

カウンターでの移動

① SONG、“SelectSong”タブ・ページなど、ディスプレイの上側にカウンターが表示されているページを選択します。

② 変更したいロケーションの箇所のカウンターの単位部分を選びます（□で囲まれます）。

③ バリュー・ダイヤルを回して（または、＋/－キーを押して）ロケーションを移動します。

FF、REWキーによる移動

後へ移動（早送り）する

FFキーを使います。
再生中は、押している間だけソングの後へ移動し、離すとその位置から再生を始めます。
停止中は一度押すとソングの後へ移動を始め、他のトランスポート・キー（**STOP**や**PLAY**など）が押されるまで移動しつづけます。

*ループ再生中に**FF**キーを押すとループ再生が停止し、後へ移動を始めます。*

前へ移動（早戻し）する

REWキーを使います。
再生中は、押している間だけソングの前へ移動し、離すとその位置から再生をはじめます。
停止中は一度押すとソングの前へ移動を始め、他のトランスポート・キー（**STOP**や**PLAY**など）が押されるまで移動しつづけます。

*ループ再生中に**REW**キーを押すとループ再生が停止し、前へ移動を始めます。*

ソング内の移動

ソングの先頭へ移動する

STOPキーを押しながら**MARK JUMP(√)**キーを押すと、ソングの先頭に移動します。

ソングの終了位置へ移動する

STOPキーを押しながら**MARK JUMP（►）**キーを押すと、ソングの終了位置に移動します。

ロケート・キーでの移動

特定の位置をロケート・キーに登録し、そのキーを押すことで、登録した位置へ瞬時に移動します。
ロケーションは、1ソングに最大6個まで登録できます。
LOC1/IN、**LOC2/OUT**、**LOC3/TO**、**LOC4/END**、**LOC5**、**LOC6**の各キーを使用します。

note *ロケーションの登録位置を呼び出す機能の他に、オート・パンチ録音（IN/OUT位置）や、トラック編集時（編集区間）の位置設定も兼ねています。ロケート・キーの各機能については149ページ「LOC1/IN、...LOC6」をご覧ください。*

ロケート・キーに登録する

① ロケーションを登録したい位置へ移動します。
カウンターや、**FF**、**REW**キーなどで移動します。

② STOREキーを押すと登録するためのStoredTimeダイアログが表示されます。
登録をやめるときは**Exit**ボタンを押すか、もう一度**STORE**キーを押します。

③ LOC1/IN、LOC2/OUT、LOC3/TO、LOC4/END、LOC5、LOC6キーのいずれかを押して、そのキーに位置を登録します。押した時点で登録が完了し、ダイアログも消えます。

ソングの再生中/録音中でも操作②以降を行うことで、ロケート・キーにロケーションを登録することができます。

さらに、波形を見ながら細かな位置を登録するには、40ページの「2-3.詳細なロケーションの検索」をご覧ください。

ロケート・キーに登録した位置へ移動する

停止、または再生中に登録した**LOC1/IN**、**LOC2/OUT**、**LOC3/TO**、**LOC4/END**、**LOC5**、**LOC6**キーを押すと、登録した位置へ移動します。

マークをつけて移動

特定の位置をマークに登録し、その登録した位置へ瞬時に移動します。
それぞれのマークに名前を付け、ソング内でロケーションの目安として使用することができます。
マークは、1 ソングに最大100個まで登録できます。

note *登録位置へ移動する機能の他に、オーディオCD作成時のトラック分割機能も兼ねています（→p.79「2.ディスク・アット・ワンス」）。*

マークを登録する

① 登録したいロケーションへ移動します。
カウンターや**FF**、**REW**キーで移動します。

② STOREキーを押すとStoredTimeダイアログが表示されます。
登録をやめるときは**Exit**ボタンを押すか、もう一度**STORE**キーを押します。

③ MARKキーを押して、マークとして登録します。押した時点で登録が完了し、ダイアログも消えます。

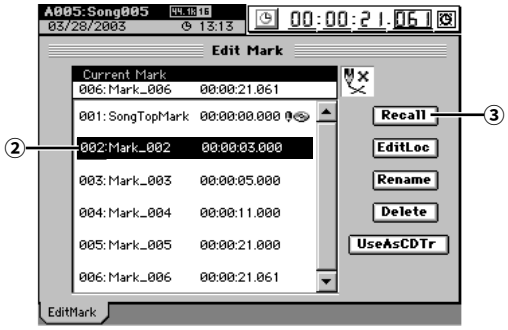
note *マーク番号は自動的にソングの先頭に近いロケーション順に振り直されます。*

④ 登録を確認します。
MARKキーを押して、**“ EditMark ”**タブ・ページを表示し、マークが登録されたか確認します。

ソングの再生中/録音中でも操作②以降を行うことで、マークにロケーションを登録できます。

マークを登録した位置へ移動する

① MARKキーを押し、“ EditMark ”タブ・ページを表示します。



② マーク・リストの中からマークを押して（反転表示）選びます。
必要に応じてスクロール・バー/ボタンで移動してください

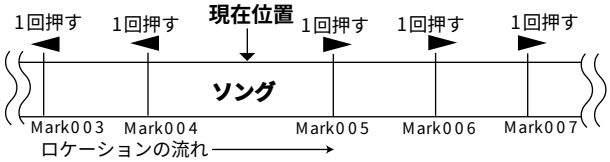
③ Recallボタンを押して、マークを呼び出します。
“ Current Mark ”に選んだマークが表示され、そのマークのある位置へ移動します。

MARK JUMPキーを使って移動する

MARK JUMPキーを押すだけで、マークを登録した位置に移動します。

MARK JUMP（►）キーを押すたびに1つずつソング終了位置方向のマークに移動します。

MARK JUMP（√ ）キーを押すたびに1つずつソングの先頭位置方向のマークに移動します。



マークを削除する

マークの削除は、アンドゥ(やり直し)することができません。

① MARKキーを押し、“ EditMark ”タブ・ページを表示します。

② マーク・リストから削除するマークを選びます。
必要に応じてスクロール・バー/ボタンで移動してください。

③ Deleteボタンを押し、Delete Markダイアログを表示します。

④ 削除してよければ、Yesボタンを押して削除します。
Noボタンを押すと削除しません。
すべてのマークを削除するときは、**Select All**ボタンを押してオンにした後、**Yes**ボタンを押して削除します。

⑤ マーク・リストからマークが削除されていることを確認します。

マークに名前をつける

① MARKキーを押し、“ EditMark ”タブ・ページを表示します。

② マーク・リストから名前をつけるマークを選びます。
必要に応じてスクロール・バー/ボタンで移動してください。

③ Renameボタンを押して、Renameダイアログを表示します。
リネームの方法は、36ページの「1-2. ソングの名前を変更する」をご覧ください。

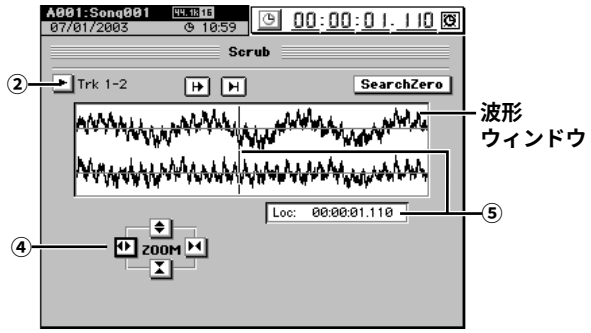
2-3. 詳細なロケーションの検索（SCRUB）

波形を見ながら細かなロケーションの検索ができ、位置の登録をより正確に行うことができます。
音が鳴り出す位置の検索やロケート位置、マークの登録がより正確にできます。

note *波形を確認できる画面にはここで説明するするSCRUB画面と、トラック編集用画面のWAVE画面があります。WAVE画面は、トラック編集を行うときに使用します（→p.139）。*

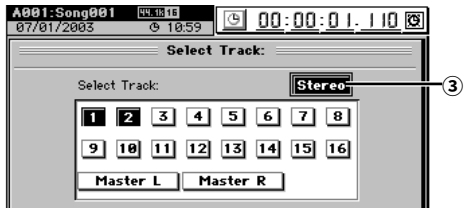
SCRUBキーを押してスクラブ・ページの波形ウィンドウで、音声と波形を確認しながら、ソングの任意の位置を探し出します。
スクラブ画面で波形を表示できる範囲は、ソングの先頭からソングの終了位置までです。それより後ろのロケーションで**SCRUB**キーを押すとロケーションはソングの終了位置まで戻ります。

① SCRUBキーを押して、" Scrub "ページを表示します。



② " Trk "の横のポップアップ・ボタンを押して、Select Trackダイアログを表示します。

D16XD



D32XD

③ 再生するトラックを選択しOKボタンを押します。
Stereoボタンを押す（反転表示）と、2つの隣り合ったチャンネルの波形を、波形ウィンドウ上下に表示し再生することができます。

④ ZOOMボタンで表示する波形の大きさと範囲を設定します。

⑤ バリュー・ダイヤルを回して、音声を聞きながら位置を検索します。
トラックの音声はバリュー・ダイヤルの回転方向や速さに合わせて再生されます。
音声を聞いている位置は**Loc**セルや縦方向のバーで表示されます。

note *検索した位置はその場で**STORE**キーを押して、**LOC**キーやマークに登録しておくことができます。*

ゼロ・クロス・ポイントを探す

SearchZeroボタンを押すと、波形レベルが±0をまたぐ位置にロケーションが移動します。
右に回すごとに後のゼロ・クロスポイントに移動します。
左に回すごとに前のゼロ・クロスポイントに移動します。

note *ループ再生する場合や、「トラックの編集」でIN、OUT、TO、END位置を設定する時に、ゼロ・クロスポイントで設定すると、つなぎ目をスムーズにすることができます。*

__SearchZero__ボタンをオンにしている間は、音声を聞くことはできません。

3. ソングの編集

録音したソングのコピー、順番の移動、削除が行えます。また、ソングを誤って削除しないよう保護することができます。

ソングの編集はアンドゥ(やり直し)することができません。

3-1. ソングの編集方法

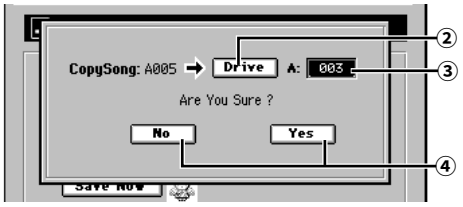
ソングを編集するときは、前もって編集の対象となるソングを選択した後、**SONG**キーを押し、**“ EditSong ”**タブ・ページを表示します。
このとき、選択したソングがタブ・ページにカレント・ソングとして表示されていることを確認した後、各ボタンを押して編集を行います。

ソングをコピーする

ソングを任意のソング番号にコピーします。
同じ曲のミックスやアレンジの違うものを作成するときに使用します。

① コピーするソングを選びます（→p.37）。

② SONG、“ EditSong ”タブ・ページのCopyボタンを押して、CopySongダイアログを表示します。
他のドライブにコピーするときは、**Drive**ボタンを押して**SelectDrive**ダイアログでドライブを選択します（→p.37）。



③ バリュー・ダイヤルを回してコピー先のソング番号を選びます。

④ コピーを実行するときは、Yesボタンを押します。
やめるときは、**No**ボタンを押してダイアログを閉じます。

⑤ “ Completed ”と表示されたら、OKボタンを押します。
ダイアログが閉じ、**“ EditSong ”**タブ・ページに戻ります。

note *コピー先番号に、すでにソングがあるときは、コピー先以降のソング番号は1つずつ後にずれます（→p.136「Edit Song」）。*

ソングが持っている、アンドゥ情報はコピーされません。

ソングを移動する

ソングを指定したソング番号に移動します。

① 移動元のソングを選びます（→p.37）。

② SONG、“ EditSong ”タブ・ページのMoveボタンを押して、MoveSongダイアログを表示します。
移動元以外の他のドライブにコピーするときは**Drive**ボタンを押して**SelectDrive**ダイアログでドライブを選択します（→p.37）。

異なるソング・ドライブへ移動したときは、アンドゥ情報は移動しません。

③ バリュー・ダイヤルを回して移動先のソング番号を選びます。

④ 移動を実行するときは、Yesボタンを押します。
やめるときは、**No**ボタンを押してダイアログを閉じます。

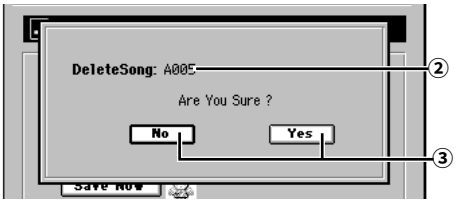
⑤ “ Completed ”と表示されたら、OKボタンを押します。
ダイアログが閉じ、**“ EditSong ”**タブ・ページに戻ります。

ソングを削除する

ソングを削除します。

① 削除するソングを選びます。（→p.37）

② SONG、“ EditSong ”タブ・ページのDeleteボタンを押して、DeleteSongダイアログを表示します。
削除するソングのドライブ名とソング番号を確認します。



③ 削除を実行するときは、Yesボタンを押します。
やめるときは、**No**ボタンを押してダイアログを閉じます。

④ “ Completed ”と表示されたら、OKボタンを押します。
ダイアログが閉じ、**“ EditSong ”**タブ・ページに戻ります。

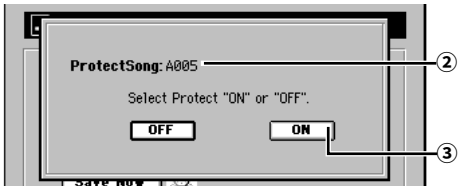
ソングを保護する

完成したソングに誤って書き込みをしたり削除しないためにソングの保護を設定します。
保護（プロテクト・オン）されているときは、**REC/PLAY**キーや**MASTER TRACK STATUS**キーを押してもRECに切り替えることができません。また、そのソングが持つすべてのパラメーターの書き込みが禁止されます。
ソングを保護した時点で、ソングが自動的にセーブされます（→p.137）。

プロテクト・オンにする

① 保護するソングを選びます（→p.37）。

② SONG、“ EditSong ”タブ・ページのProtectボタンを押して、Protect Songダイアログを表示します。
保護するソングのドライブ名とソング番号を確認します。



③ ONボタンを押します。

④ “ Completed ”と表示されたら、OKボタンを押します。
ダイアログが閉じ、**“ EditSong ”**タブ・ページに戻ります。

⑤ カレント・ソングの、鍵マーク“ 🔒 ”の表示を確認します。

プロテクト・オフにする

① 保護を解除するソングを選びます。（→p.37）
保護されているソングは鍵マーク“ 🔒 ”が表示されています。

② SONG、“ EditSong ”タブ・ページのProtectボタンを押して、Protect Songダイアログを表示します。
保護を解除するソングのドライブ名とソング番号を確認します。

③ OFFボタンを押します。

④ “ Completed ”と表示されたら、OKボタンを押します。
ダイアログが閉じ、**“ EditSong ”**タブ・ページに戻ります。

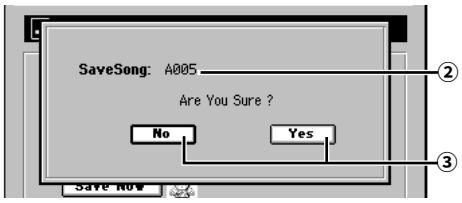
⑤ カレント・ソングの、鍵マーク“ 🔒 ”が消えたことを確認します。

ソングを保存する

本機では、ソング・データや各種パラメーターは、電源のシャットダウン操作時、またはソングの選択時などに、自動的に保存されますので、保存のための操作は特に必要ありません。
しかし、停電や不意の事故により電源が突然供給されなくなった場合には、電源投入後（または、ソング選択後）からの録音/編集のデータは全て保存されません。
長時間使われる場合や、電源が不安定な環境でお使いの場合には、定期的にソングを保存してください。

① SONG、“ EditSong ”タブ・ページのSave Nowボタンを押して、Save Songダイアログを表示します。

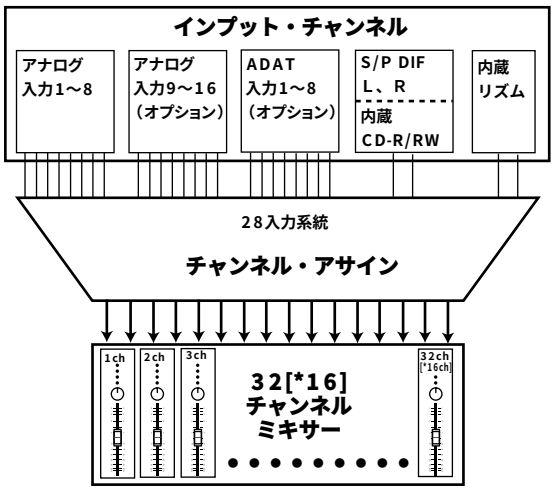
② 保存するソングのドライブ名とソング番号を確認します。



③ 保存を実行するときは、Yesボタンを押します。
やめるときは、**No**ボタンを押してダイアログを閉じます。

④ “ Completed ”と表示されたら、OKボタンを押します。
ダイアログが閉じ、**“ EditSong ”**タブ・ページに戻ります。

ミキサー



1. ミキサーへの音声入力

本機は、8チャンネル（オプションの8チャンネル・アナログ・インプット・ボード装着時は16チャンネル）のアナログ入力と1系統（オプションのADAT I/Oボード装着時は2系統）のデジタル入力端子を装備しています。
これらの入力端子に接続した機器の音声を各ミキサー・チャンネルに割り当てて録音します。また、内蔵のリズム音源や、CD-R/RWの音声をミキサー・チャンネルに割り当てることもできます。

ここでは、入力端子ごとのミキサー・チャンネルへの割り当てと、その音声を確認するまでを説明します。

1-1. アナログ入力

アナログ入力端子には、ギターやキーボード、マイクなどが接続できます。

ギター音を入力する

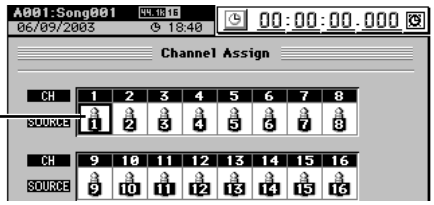
Ex. ギターをGUITAR IN端子に接続し、ミキサー・チャンネル1に割り当てる。

① ギターを接続します。
MASTERフェーダーを下げてから**GUITAR IN**端子にギターを接続します。

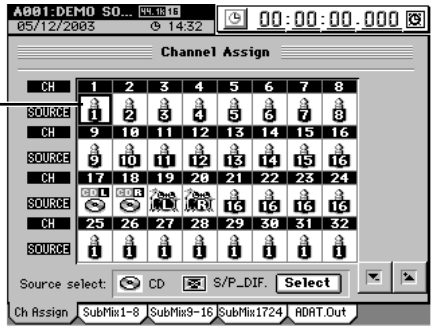
② ギター音を入力するチャンネルを指定します。
- **MIXER**、**INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN**、**“ Ch Assign ”**タブ・ページを表示します。
- CH1の**“ SOURCE ”**に▼/▲ボタンを押して**“ 1 ”**を選びます。**バリュー・ダイヤル**や+、-キーでも選択できます。

note *GUITAR IN端子はINPUT1端子と共用しています。入力チャンネルの指定、入力レベルの調整はINPUT1として行います。*

D16XD



D32XD



③ ミキサー・チャンネル1に入力音を立ち上げます。

・**CH ON/SOLO**モード・キーを**CH ON**（キー緑色点灯）にして、チャンネル1の**CH ON/SOLO**キーをオン（キー点灯）にします。

・チャンネル1の**REC/PLAY**キーをREC(キー赤色点灯）にします。

④ 入力レベルを調整します。

・**METER**キーを押し、**Meter Trk View**画面を表示します。

・**Meter Trk Type**ボタンを押して、**Meter Trk Type**ダイアログを表示します。

・**“ Select Level Meter Position ”**でレベル・メーターのモードに**“ CH-Input ”**を選び、**OK**ボタンを押して、元の画面に戻ります。

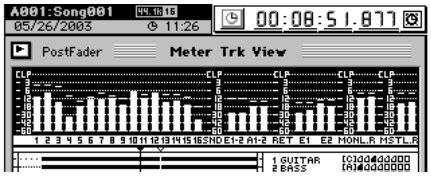
・**INPUT1**の**TRIM**ツマミを右に回し、ギターを弾いて音を入力すると、ピーク・インジケータ(**TRIM**ツマミ近くのLED)が点灯します。入力レベルが最大の時に赤色に点灯しないように**TRIM**ツマミを調整します。

・入力が大きいときは**PAD**キーをオンにしてください。

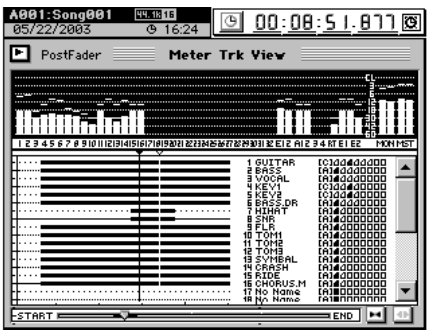
・**Meter Trk View**画面のレベル・メータが入力に合わせて変化します。最も強く弾いたときにレベル・メーターが、**“ CLP ”**まで行かないことを確認してください。

note *入力レベルを調整するときに、**Meter Trk Type**ダイアログで**“ Peek Hold Time ”**を長く設定すると、確認しやすくなります。*

D16XD



D32XD



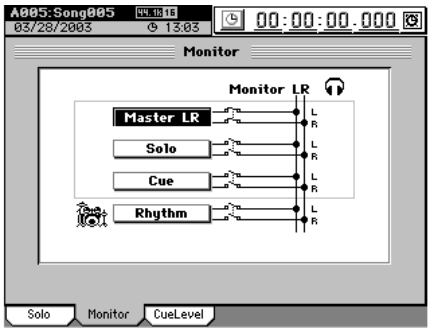
⑤ 音声を確認します。

・チャンネル1のフェーダーをユニティ・ゲイン(0dB)に設定します。

・**MIXER**、**SOLO/MONITOR**、**“ Monitor ”**タブ・ページを表示します。

・**“ Master LR ”**を選び、オン(反転表示)にします。

・**MASTER**フェーダーと**PHONES VOLUME**ツマミ、または**MONITOR LEVEL**ツマミを徐々に上げて、ヘッドホンまたは**MONITOR OUT**に接続したモニター・スピーカーなどで音声を確認します。



CDの音声を入力する

Ex. 内蔵CD-R/RWの音をミキサー・チャンネル1、2に割り当てる。

① 内蔵CD-R/RWの音を入力するチャンネルを指定します。

・**MIXER**、**INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN**、**“ Ch Assign ”**タブ・ページを表示します。

・**Select**ボタンを押し、**Source select**ダイアログで**“ CD ”**を選びます。

・**“ Obey Copyright Rules**(著作権に従ってください) **”**というメッセージが表示されますので、取扱説明書の「著作権について」(→p.iii)をよく読んで、許諾条件に同意するならば、**OK**ボタンを押します。

チャンネル1の**“ SOURCE ”**を選択し、▼/▲ボタンを押して**“ CD L ”**を選びます。**バリュー・ダイヤル**や+、−キーでも選択できます。
同様に、チャンネル2に**“ CD R ”**を選びます。

② ミキサー・チャンネル1、2に入力音を立ち上げます。

・**CH ON/SOLO**モード・キーを**CH ON**にして、チャンネル1、2の**CH ON/SOLO**キーをオン（キー点灯）にします。

・チャンネル1、2の**REC/PLAY**キーをREC(キー赤色点灯）にします。

③ CDを再生します。

・**CD**、**CD PLAYER**、**CD Player**ページを表示します。

・再生（▶）ボタンを押します。

④ 入力レベルを設定します。

・**METER**キーを押し、**Meter Trk View**画面を表示します。

・**Meter Trk Type**ボタンを押し、**MeterTrk Type**ダイアログを表示します。

・**“ Select Level Meter Position ”**でレベル・メーターのモードに**“ CH-Input ”**を選び、**OK**ボタンを押して、元の画面に戻ります。

・CH1、2のレベル・メーターが入力に合わせて変化します。

⑤ 音声を確認します。

・チャンネル1、2のフェーダーをユニティ・ゲイン(0dB)に設定します。

・**MIXER**、**SOLO/MONITOR**、**“ Monitor ”**タブ・ページを表示します。

・**“ Master LR ”**をオン(反転表示)にします。

・**MASTER**フェーダーと**PHONES VOLUME**ツマミ、または**MONITOR LEVEL**ツマミを徐々に上げて、ヘッドホンまたは**MONITOR OUT**に接続したモニター・スピーカーなどで音声を確認します。

1-2. デジタル入力

本機は、S/P DIF、ADATによるデジタル入力、録音ができます。

サンプリング周波数が、現在選んでいるソングと同じでなければ、入力することができません。

16bitのソングに24bitの信号を入力する場合、モニターする音は24bitですが、録音すると16bitに変換されます。

96kHz/24bitソングでは、ADATからの入力はできません。

S/P DIFやADATなどのデジタル入力を設定するときは、同期が取れない等の理由でノイズを発生することがあります。フェーダーを絞ったり、モニター・スピーカーの音量を小さくしてから設定をしてください。

CDやDATなどのデジタル出力を割り当てる

Ex. CDプレイヤーのデジタル出力をS/P DIF IN端子に接続し、チャンネル1、2に割り当てる。

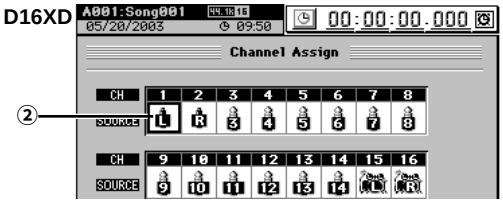
① CDプレイヤーを接続します。

本機の**MASTER**フェーダーを下げて、**S/P DIF IN**端子とCDプレイヤーのデジタル出力を光デジタル・ケーブルで接続します。

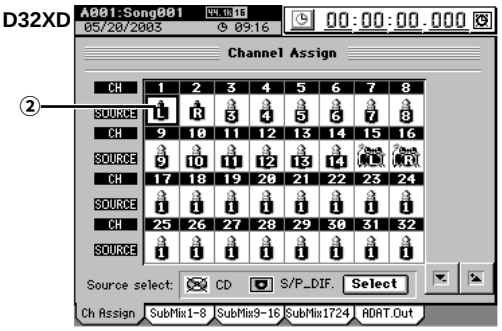
② デジタル信号を入力するチャンネルを指定します。

・**MIXER**、**INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN**、**“ Ch Assign ”**タブ・ページを表示します。

D16XD

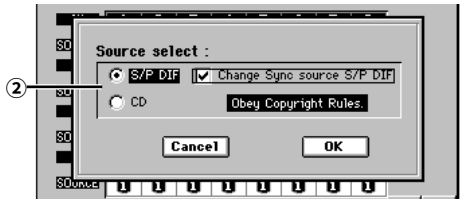


D32XD



・**Select**ボタンを押し、**Source select**ダイアログで**“ S/P DIF ”**を選びます。

・同期の設定をします。**“ Change Sync source S/P DIF. ”**のチェックをオンにします。
“ Obey Copyright Rules(著作権に従ってください) **”**というメッセージが表示されますので、取扱説明書の「著作権について」(→p.iii)をよく読んで、許諾条件に同意するならば、**OK**ボタンを押します。



・チャンネル1の**“ SOURCE ”**を選択し、▼/▲ボタンを押して**“ L ”**( )を選びます。**バリュー・ダイヤル**や+、−キーでも選択できます。
同様に、チャンネル2に**“ R ”**( )を選びます。

③ ミキサー・チャンネル1、2に入力音を立ち上げます。

・**CH ON/SOLO**モード・キーを**CH ON**にして、チャンネル1、2の**CH ON/SOLO**キーをオン（キー点灯）にします。

・チャンネル1、2の**REC/PLAY**キーをREC(キー赤色点灯)にします。

④ 入力レベルを設定します。

・**METER**キーを押し、**Meter Trk View**画面を表示します。

・**Meter Trk Type**ボタンを押し、**MeterTrk Type**ダイアログを表示します。

・**" Select Level Meter Position "**でレベル・メーターのモードに**" CH-Input "**を選び、**OK**ボタンを押して、元の画面に戻ります。

・CDプレーヤーを再生すると、CH1、2のレベル・メーターが入力に合わせて変化します。

⑤ 音声を確認します。

・チャンネル1、2のフェーダーをユニティ・ゲイン（0dB）に設定します。

・**MIXER**、SOLO/MONITOR、**" Monitor "**タブ・ページを表示します。

・**" Master LR "**を選び、オン(反転表示)にします。

・**MASTER**フェーダーと**PHONES VOLUME**ツマミ、または**MONITOR LEVEL**ツマミを徐々に上げて、ヘッドホンまたは**MONITOR OUT**に接続したモニター・スピーカーなどで音声を確認します。

ADAT機器デジタル出力を割り当てる

Ex. ADAT機器からの8つのソースをチャンネル1～8に割り当てる。

オプションのADAT I/Oボードの取り付けが必要です（→p.178）。

カレント・ソングが96kHz/24bitのときは、ADAT入力はアサインできません。

① ADAT機器を接続します。
本機の**MASTER**フェーダーを下げて、**ADAT IN**端子とADAT機器のADAT OUT端子を光デジタル・ケーブルで接続します。

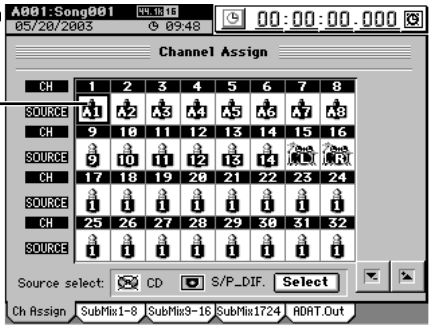
② デジタル信号を入力するチャンネルを指定します。

・**MIXER**、INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN、**" Ch Assign "**タブ・ページを表示します。

・チャンネル1の**" SOURCE "**を選択し、▼/▲ボタンを押して**" A1 "**を選びます。**バリュー・ダイヤル**や+、−キーでも選択できます。同様に、チャンネル2～8にそれぞれ**" A2 "**～**" A8 "**を選びます。

D16XD

D32XD



③ 同期の設定をします。

・**SYSTEM**、**" WordClock "**タブ・ページを表示します。

・**Clock Source**ボタンを押し、**Clock Source**ダイアログを表示します。

・ADATを基準に同期を取る場合は、**Word Clock Source**から**" ADAT "**を選びます。

・**OK**ボタンを押し、ダイアログを閉じます。

④ ミキサー・チャンネル1～8に入力音を立ち上げます。

・**CH ON/SOLO**モード・キーを**CH ON**にして、チャンネル1～8の**CH ON/SOLO**キーをオン（キー点灯）にします。

・ADAT機器を再生し、トラック1～8の**REC/PLAY**キーを押して、REC(キー赤色点灯)にします。

⑤ 入力レベルを調整します。

・**METER**キーを押し、**Meter Trk View**画面を表示します。

・**Meter Trk Type**ボタンを押し、**Meter Trk Type**ダイアログを表示します。

・**" Select Level Meter Position "**でレベル・メーターのモードに**" CH-Input "**を選び、**OK**ボタンを押して、元の画面に戻ります。

・ADAT機器をスタートさせ音を入力すると、CH1～8のレベル・メーターが入力に合わせて変化します。

1-3. サブ入力

INPUT1～8端子からの入力音はミキサーへ入力されるのとは別に、サブ・ミキサーへ入力し、マスター・バスへ直接出力することができます。

note *Sub Mixer 1−8はそれぞれ、INPUT1～8端子に対応しています。8チャンネル・アナログ・インプット・ボードが接続されている場合はSub Mixer 9−16がINPUT9～16端子、ADAT I/Oボードが接続されている場合は、Sub Mixer 17−24がADAT INPUTに対応、使用できます。*

下記のような用途に使うことができます。

・本体で録音、再生している音に外部入力を加える。

・**AUX OUT**端子から出力した音声に外部エフェクトをかけ、エフェクトがかかった音声をサブ・ミキサーでマスター・バスへ出力する。

Ex. INPUT1端子に音声を入力し、サブ・ミキサーの1に設定し、音声を出力する。

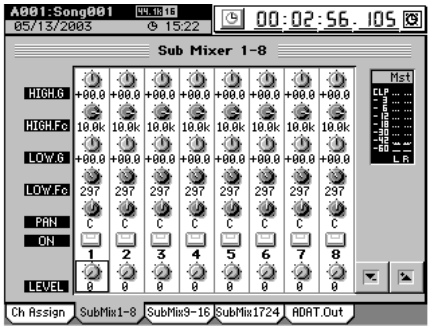
① INPUT1端子に音声を入力します。

② サブミキサーの設定をします。

・**MIXER**、INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN、**" SubMix1-8 "**タブ・ページを表示します。

・**INPUT1**端子に音声を入力しているので、Sub Mixer 1の**ON**ボタンを押します。

note ***" SubMix9-16 "**、**" SubMix1724 "**タブページは、オプションの8チャンネル・アナログ・インプット・ボード、ADAT I/Oボードが装備されている場合のみ使用できます。*



③ サブ・ミキサーへの入力音を確認します。

・通常のミキサーの設定と同様にLEVEL、PAN、EQを調整します。

サンプリング周波数が96kHz/24bitのソングの時は、サブ・ミキサー13から16のEQとサブ・ミキサー17から24は使えません。

・ヘッドホンまたは、モニターで入力音が出ていることを確認します。

1-4. アナログ・コンプレッサー

アナログ・コンプレッサーを使って、デジタル変換時の過大入力による、歪みを抑えることができます。
アナログ・コンプレッサーの設定はプリセットが50個、ユーザが任意に設定できるものが50個、合計100個のコンプ・プログラムを持つことができます。
ユーザーのコンプ・プログラムは保存することができ、保存したプログラムは、プリセットとともに呼び出して使うことができます。

下記のような場合に使用すると大きな効果が得られます。

・低いレベルから高いレベルまでの、可変幅が大きい音を入力するとき、高いレベルに合わせて調整すると、低いレベルの音が続くと音量が小さくなったままになります。このような場合に、コンプレッサーで高いレベルの音量を抑えて、低いレベルを引き上げ、適正な音量に揃えます。

・マイクでボーカル音を入力する場合、サビの部分やシャウト部分でのピーク・レベルがクリップしないように、コンプレッサーでレベルを抑えるように調整します。

・ギター音の粒を揃えます。

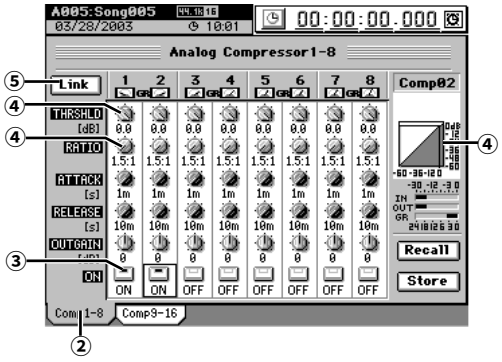
アナログ回路の特性上、電源オンからパラメーターの設定値が安定するまでに15分ほどかかります。

アナログ・コンプレッサーを使用する

Ex. GUITAR IN端子に接続したギターの最大レベルを揃える。

① ギターをGUITAR IN端子に入力します。
1-1.アナログ入力、「Ex.ギターをGUITAR IN端子に接続し、ミキサー・チャンネル1に割り当てる」を参照してください。

② MIXER、" ANALOG COMP "、" Comp1-8 "タブ・ページを表示します。



③ チャンネル1のONボタンを押して、ONにします。

INPUT 1端子にはコンプ・チャンネル1が、INPUT 2端子にはコンプ・チャンネル2のように、各INPUT1～8端子にコンプ・チャンネル1～8が対応しています。

④ 音を入力し、レベル・カーブを見ながらコンプレッサーを調整します。
OUTレベル・メータを見ながら、**Threshold**を下げて、**Ratio**を調整します。

⑤ 隣り合ったCompチャンネルの設定を同じにするには、Linkボタンを押し、Select Linkダイアログを表示します。

・リンクさせるチャンネルのボタンを押し、**OK**ボタンを押します。

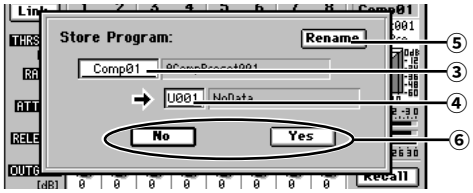
・奇数チャンネルの設定が偶数チャンネルにコピーされます。

・偶数、奇数どちらのチャンネルのツマミも連動して調整されます。

設定（コンプ・プログラム）を保存する

① MIXER、" ANALOG COMP "、" Comp1-8 "タブ・ページでコンプレッサーを調整します。

② Storeボタンを押して、Store Programダイアログを表示します。



③ 保存したい設定のコンプ・チャンネルを選びます。
セルを押し、反転させてから**バリュー・ダイヤル**（または+、－キー）で選択します。

④ 保存先のプログラム番号を選びます。
セルを押し、反転させてから**バリュー・ダイヤル**（または+、－キー）で選択します。

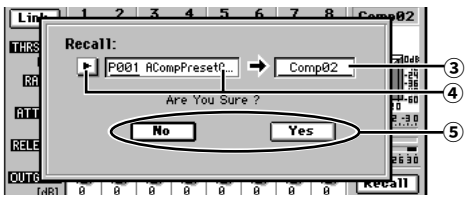
⑤ プログラム名を付けたり、変更する場合は、Renameボタンを押してRenameダイアログで行います。

⑥ 保存を実行します。
Yesボタンを押して保存を実行します。
保存を止めるときは**No**ボタンを押してください。

設定（コンプ・プログラム）を呼び出す

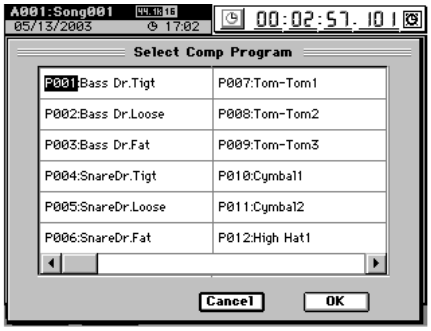
① MIXER、" ANALOG COMP "、" Comp1-8 "タブ・ページを表示します。

② Recallボタンを押して、Recallダイアログを表示します。



③ プログラムを使用するコンプ・チャンネルを選びます。
セルを押し、反転させてから**バリュー・ダイヤル**（または+、－キー）で選択します。

④ 使用するプログラムを選びます。
セルを押し、反転させてから**バリュー・ダイヤル**（または+、－キー）で選択します。
セルの横のポップアップ・ボタンを押して**Select Comp Program**ダイアログを表示し、選択することもできます。



⑤ 呼び出しを実行します。
Yesボタンを押して呼び出しを実行します。
呼び出しを止めるときは**No**ボタンを押してください。

2. ミキサーからの音声出力

MASTER OUT L、R
マスター・バスの音声信号を出力します。**MASTER OUT**端子から出力される音量や、マスター・トラックへ録音するレベルの調節を**MASTER**フェーダーで行います。

MONITOR OUT L、R
50ページ「3-7.モニターの調整」をご覧ください。

AUX OUT 1、2、3、4[*1、2]
112ページ「3e-3.Aux 1 Send」をご覧ください。

ADAT OUT
ADAT機器へ出力するチャンネル、トラックを選びます。

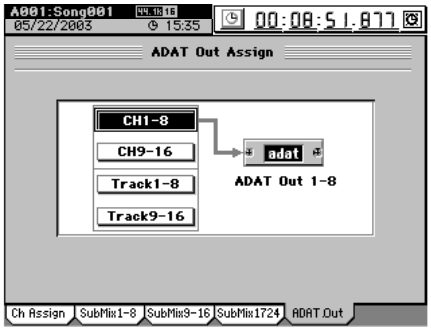
オプションのADAT I/Oボードの取り付けが必要です(→p.178)。

カレント・ソングが96kHz/24bitのときは、ADAT出力はできません。

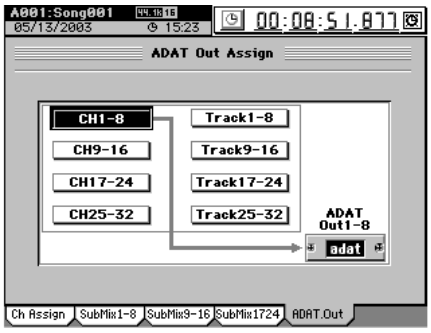
① ADAT OUT端子にケーブルを接続します。

② MIXER、INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN 、" ADAT.Out " タブ・ページを表示します。

D16XD



D32XD



③ ADAT Out 1−8へ出力をするチャンネル、トラックを選択します。

CH1−8、CH9−16、CH17−24、CH25−32 [*CH1−8、CH9−16]
CH1−8、CH9−16、CH17−24、CH25−32[*CH1−8、CH9−16]のいずれかの信号を出力します。
録音、再生時に、EQやエフェクトをかけた音を出力します。

Track1−8、Track9−16、Track17−24、Track25−32 [*Track1−8、Track9−16]
トラック1−8、トラック9−16、トラック17−24、トラック25−32[*トラック1−8、トラック9−16]の再生音を出力します。
再生時にEQやエフェクトをかけない音を出力します。

S/P DIF OUT
MASTER OUT L/R端子と同じ音声を、カレント・ソングと同じサンプリング周波数/bit数でデジタル信号を出力します。

3. ミキサーの調整

入力、再生時の音量や音質、定位などをミキサー部で調整し、サウンドを仕上げます。

note *エフェクトの調整については、56ページ「エフェクト」をご覧ください。*

3-1. 音量の調整

各チャンネルの音量レベルを調整する

入力、再生時の音量は、各チャンネル・フェーダーで設定します。フェーダーを上下させて音量を調整します。

・ペアを設定しているときは、奇数チャンネルのフェーダーで調整します（→p.49）。

・シーンに登録できます（→p.52）。

・D32XDでは、オートメーションに記録できます（→p.54）。

note *チャンネル・フェーダーは、消音(−∞)〜ユニティ・ゲイン(0dB)〜+6dBのゲインを得ることができます。*

入力音を最大レベルで入力する

入力音はクリップしない程度の最大のレベルで入力され、録音されるのが理想です。
本機では次のような音が入力される順番に音量の調整を行うことで、最大のレベルで録音することができます。

1. アナログ入力端子(INPUT1〜16端子)のTRIM
入力音のレベルを最初に調整するところです。

・インサート・エフェクトをかけていないチャンネルの場合
1-1.アナログ入力の④を参照してください（→p.42）。

・インサート・エフェクトをかけているチャンネルの場合
・**EFFECT**、**" InsertEFF "**タブ・ページを表示し、調整したいチャンネルのエフェクトを選びます。

・**" Trim "**を**" 100 "**にします。

・音を入力したときに**" FX IN "**のレベルメータのレベルが**" CLP "**まで行かないように**TRIM**ツマミで調整します。

詳細については、119ページ「4-3.InsertEFF」をご覧ください。

note ***S/P DIF、ADAT**端子からは、ユニティ・ゲイン（0dB）で入力されますので、**TRIM**を調整する必要はありません。*

2. インサート・エフェクトのTRIM
1.で調整した入力音にエフェクトをかけると、音量レベルが大きくなり、音が歪んでしまうことがあります。その場合は、次のように調整を行ってください。
・**EFFECT**、**" InsertEFF "**タブ・ページを表示し、**InsEffect**エディット・セルでレベルを調整したいエフェクトを選びます。

・音を入力したときに**" FX OUT "**のレベルメータのレベルが**" CLP "**まで行かないように**" Trim "**で調整します。

詳細については、119ページ「4-3.InsertEFF」をご覧ください。

3. アッテネーター
さらに、EQをかけると音量レベルが大きくなり、音が歪んでしまうことがあります。そのときは、次のように調整を行ってください。
・**MIXER**、**EQ/PHASE/REC[*EQ/ATT/PHASE]**、**" EQ/ATT "**タブ・ページを表示し、**CH SELECT**キーで入力するチャンネルを選び、**REC/PLAY**キーをRECに設定します。

・音を入力したときに**" PRE "**のレベルメータのレベルが**" CLP "**まで行かないように**" ATT "**で調整します。

詳細については、109ページ「3d-1.EQ/ATT」をご覧ください。

全体の音量レベルの調整

MASTER OUT端子から出力される音量や、マスター・トラックへ録音するレベルの調節は**MASTER**フェーダーで行います。

MONITOR OUT端子から出力される音量の調節は**MONITOR VOLUME**ツマミで行います。

ヘッドホン端子から出力される音量の調節は**MONITOR VOLUME**ツマミや**PHONES VOLUME**ツマミで行います。

3-2. 定位の調整

各チャンネルの定位は**PAN**ツマミを回して調整します。
・シーンに登録できます（→p.52）。

・ペアを設定しているときは、**PAN**ツマミの動作を選ぶことができます（→p.102）。

・D32XDでは、オートメーションに記録できます（→p.54）。

3-3. EQ（イコライザー）

EQは、ヒス・ノイズなどの耳障りな周波数帯域をカットしたり、低域や高域をカット/ブーストして音質を整えます。
EQには、各チャンネルの音質を調整するチャンネルEQと、マスター・バスの音質を調整するマスターEQがあります。

チャンネルEQ

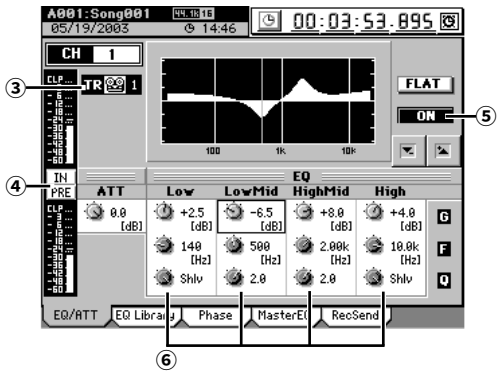
各チャンネルの音質を4バンド・フルパラメトリック・イコライザーで調整します。

MIXER、**EQ/PHASE/REC[*EQ/ATT/PHASE]**、**" EQ/ATT "**タブ・ページ、または**CH VIEW**、**" Ch View "**タブ・ページで調整します。

note *LCD横のEQツマミやキーを押すと、自動的に**" EQ/ATT "**タブ・ページが表示され、すぐに調整することができます。
ただし、**CH VIEW**、**" Ch Routing "**タブ・ページにいるときは**" Ch View "**タブ・ページでの調整になります。*

入力音にEQをかける

入力音に対して、EQをかけ、その調整した音で録音することができます。



① 音声を入力します。（→p.42「1.ミキサーへの音声入力」）

② MIXER、EQ/PHASE/REC[*EQ/ATT/PHASE]、" EQ/ATT "タブ・ページを表示し、EQをかけるチャンネルのREC/PLAYキーがREC(キー赤色点灯)になっていることを確認します。

③ CH SELECTキーでEQをかけるチャンネルを選び、" IN "になっていることを確認します。

④ レベル・メーターに" IN/PRE "を選びます。

⑤ ON/OFFボタンでEQをオンにします。
オフにすると、EQはかかりません。

⑥ **各EQツマミを回して調整します（→p.109「3d-1.EQ/ATT」参）。**

note *レベル・メーターがクリップしてしまう時は、ATTツマミ・アイコンを選択して、クリップしないよう値を調整します。*

再生音にEQをかける

① **ソングを再生します。（→p.68「2-1.再生」）**

② **MIXER、EQ/PHASE/REC[*EQ/ATT/PHASE]、“ EQ/ATT ”タブ・ページを表示し、EQをかけるチャンネルのREC/PLAYキーがPLAY(キー緑色点灯)になっていることを確認します。**

③ **CH SELECTキーでEQをかけるチャンネルを選び、“ TR ”になっていることを確認します。**

④ **レベル・メーターに“ IN/PRE ”を選びます。**

⑤ **ON/OFFボタンでEQをオンにします。**
オフにすると、EQはかかりません。

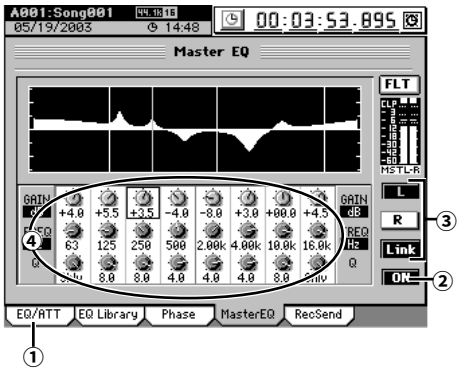
⑥ **各EQツマミを回して調整します（→p.109「3d-1.EQ/ATT」）。**

note *レベル・メーターがクリップしてしまう時は、ATTツマミ・アイコンを選び、クリップしないよう値を調整します。*

マスターEQ

マスター・バスの音質を8バンド・フルパラメトリック・イコライザーで調整します。

① **MIXER、EQ/PHASE/REC[*EQ/ATT/PHASE]、“ MasterEQ ”タブ・ページを表示します。**



② **ON/OFFボタンでマスターEQをオンにします。**
オフにすると、マスターEQはかかりません。

③ **EQを調整するチャンネルを選びます。**
左チャンネルの音質を調整する場合は、**L**ボタンを押し、右チャンネルの音質を調整する場合は、**R**ボタンを押します。

note ***Link**ボタンを押すと、片チャンネルのEQの設定をするだけで、自動的に左右両チャンネルが同じ設定値になります。*

④ **各EQツマミ・アイコンを選びバリュー・ダイヤル（または、+、−キー）で調整します（→p.111「3d-4.MasterEQ」）。**

マスターEQの調整に、LCD横のEQツマミやキーは使えません。

3-4. EQライブラリ（EQ設定の保存、呼び出し）

チャンネルEQの設定は、EQライブラリに保存したり、呼び出したりすることができます。
EQライブラリの設定はプリセットが50個、ユーザが任意に設定できるもの50個、合計100個持つことができます。

EQの設定を保存する

① **EQの調整をします。**
前ページ「チャンネルEQ」をご覧ください。

② **“ EQ Library ”タブ・ページを表示し、Storeボタンを押してEQライブラリーに登録準備をします。**
このとき、保存されるのは、調整をしたチャンネル（**CH SELECT**キーが点灯）EQ設定です。
登録するEQの設定には、**CH08-I・EQ**(チャンネル8の入力音EQ)、**CH10-EQ**(チャンネル10の再生音EQ)の様に自動的に名前がつきます。

③ **名前を変更するときは、Renameボタンを押して、Renameダイアログを表示します。**
リネームの方法は、p.36「1-2. ソングの名前を変更する」をご覧ください。

④ **ライブラリー番号セルに、設定の保存先を選びます。**
保存先を選んだら、**Yes**ボタンを押して登録を実行します。
登録を止めるときは**No**ボタンを押してください。

EQの設定を呼び出す

① **“ EQ Library ”タブ・ページを表示し、使用したいEQ設定を選びます（反転表示）。**

② **EQする設定を使うチャンネルを、CH SELECTキーで選びます。**

③ **Recallボタンを押して、EQ設定を呼び出します。**
Recallダイヤログで読み込む設定と読み込み先チャンネルを確認し、**Yes**ボタンを押します。読み込みを止めるときは**No**ボタンを押してください。

④ **“ EQ/ATT ”タブ・ページに戻り、読み込んだEQ設定を確認、微調整をします。**

3-5. ペアの設定

隣り合う奇数ー偶数チャンネル(1ー2、3ー4、5ー6...31ー32[*15ー16])をペアに設定すると、奇数チャンネルの値を変更するだけで、偶数のチャンネルも同じ値になります。
ステレオ録音したトラックに対してミキサーを設定するときなどに便利です。
ペアをオンにすると次の設定がペアで動作します。

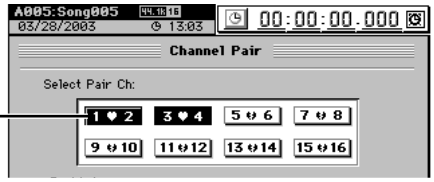
- **CH ON**キー
- **REC/PLAY**キー
- **EQ/ATT**
- **REC/EFF/AUX SEND**
- **PAN**ツマミ
- チャンネル・フェーダー
- グループの設定（D32XDのみ）

note *ペアにしたときの**PAN**ツマミの動作は、選ぶことができます。*

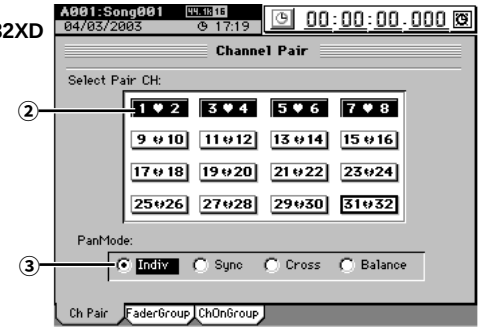
① **MIXER、PAIR/GROUP[*PAIR]、“ Ch Pair ”タブ・ページを表示します。**

② **Select Pair Chでペアを有効にするチャンネルを選びます。**
“ 1⇳2 ”～“ 31⇳32 ”[*15⇳16]ボタンを押して“ ♥ ”にします。
ペア設定を無効にするときはペアになっているボタンを押して“ ⇳ ”にします。

D16XD



D32XD



③ ペアになったチャンネルのPANツマミの動作をPan Modeから選びます（→p.102）。

3-6. グループの設定(D32XD)

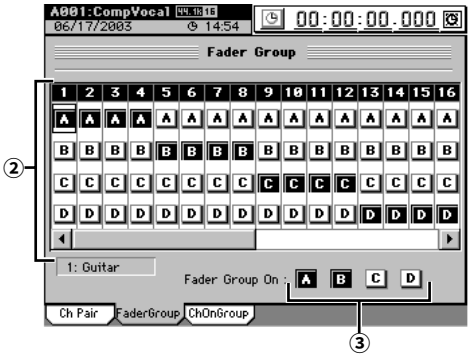
各チャンネルのフェーダーをグループ登録すると、グループ内のどれか1つのフェーダーを操作することでグループ登録したフェーダー間のバランスを保ちながら音量調整をすることができます。同様に各チャンネルの**CH ON**キーもグループ登録すると、グループ内のどれか1つキーをオン、オフすることでグループ登録した**CH ON**キーを一度にオン、オフすることができます。

フェーダー・グループ

① MIXER、PAIR/GROUP、“ FaderGroup ”タブ・ページを表示します。

② 各チャンネルのフェーダーを、どのグループ（A～D）に登録するかをラジオ・ボタンで選びます。

③ Fader Group OnのA～Dボタンで有効にするグループを選びます。
有効にするグループを複数選ぶことができます。

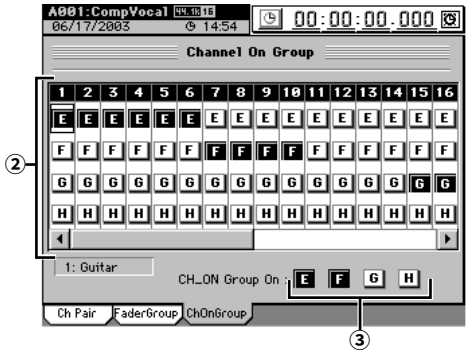


CH ONグループ

① MIXER、PAIR/GROUP、“ ChOnGroup ”タブ・ページを表示します。

② 各チャンネルのCH ONキーを、どのグループ（E～H）に登録するかをラジオ・ボタンで選びます。

③ Ch On Group OnのE～Hボタンで有効にするグループを選びます。
有効にするグループを複数選ぶことができます。

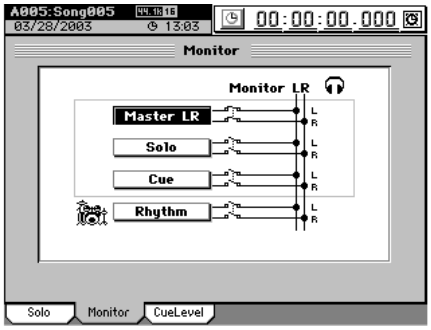


3-7. モニターの調整

MONITOR OUTと**PHONE**から出力する音声を選択します。

① モニターを接続します。
MONITOR OUT L/R端子にアンプ内蔵スピーカー等を接続するか、**PHONES**端子にヘッドホンを接続します。

② モニターを選択します。
MIXER、SOLO/MONITOR、“ **Monitor** ”タブ・ページを表示し、モニターする対象を選びます。



Master LR
マスター・バスからの音声をモニターします。

Solo
ソロに設定された音声をモニターします。
“ Solo ”タブ・ページで設定を行うと、自動的にモニターの選択が行われます。
解除する場合は、**“ Solo ”**タブ・ページで解除してください（→p.51「3-9.ソロの設定」）。

Cue
チャンネル・フェーダー、**PAN**ツマミとは別に音量や定位を調整してモニターします（→p.51「3-8.キュー・レベルの調整」）。

Rhythm
オンにするとリズム音はモニターからのみ出力されます。このとき、**TEMPO**、**“ SetUp ”**タブ・ページの**Rhythm Assign**が**“ Monitor ”**になります。ライブ演奏などで、リズムのみをモニターするときに便利です。

note ***TEMPO、“ SetUp ”タブ・ページのRhythm AssignでMonitorを選ぶことで、“ Rhythm ”をオンにすることもできます。***

③ モニター音量を調整します。
モニターの音量は、**MONITOR OUT L/R**端子は**MONITOR LEVEL**ツマミで、**PHONES**端子は**PHONES VOLUME**ツマミと**MONITOR LEVEL**で調整します。

3-8. キュー・レベルの調整

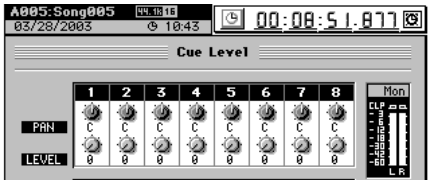
キュー・レベルはマスター・バスの音量と関係なく、モニターする音量や定位を調整する機能です。キュー音声は、**MONITOR OUT L/R**端子および**PHONES**端子へ出力されます。

① モニター対象にキューを選択します。
MIXER、SOLO/MONITOR、**" Monitor "**タブ・ページで**" Cue "**を選び、オン(反転表示)にします。

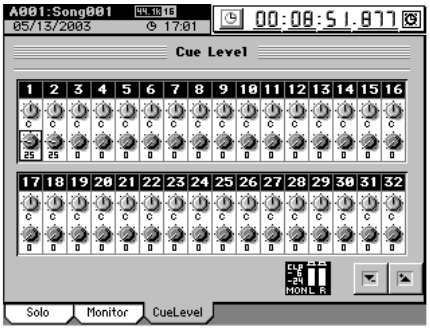
note ***" Solo "**の設定をしているときは、**" Solo "**を解除してから選んでください。*

② キュー・レベルを調整します。
MIXER、SOLO/MONITOR、**" CueLevel "**タブ・ページを表示します。各チャンネルのアイコンを選んで、**▼ / ▲**ボタンを押し、音量レベルと定位を調整します。**バリュー・ダイヤル**や+、−キーでも調整できます。

D16XD



D32XD



3-9. ソロの設定

ソロに設定された音のみをモニターします。
多数の音の中から特定のチャンネルを聞く場合や、センド音を確認する場合などに使用します。ソロ音は、**MONITOR OUT L/R**端子および**PHONES**端子へ出力されます。

1つのチャンネルの音を確認する

① MIXER、SOLO/MONITOR、" Solo "タブ・ページを表示します。

② Modeのラジオ・ボタンで" Last "を選びます。

③ CH ON/SOLOモード・キーを押し、SOLOモードにします(キー、オレンジ色点灯)。
全チャンネルの**CH ON/SOLO**キーが点滅します。

④ ソロにしたいチャンネルの CH ON/SOLOキーを押します。
選んだチャンネルのキーは点滅を続け、他のチャンネルのキーは消灯します。

⑤ 音声を確認します。

ソロの選択は、**CH ON/SOLO**キーで選ぶ以外に、**MIXER**、SOLO/MONITOR、**" Solo "**タブ・ページでボタンを押して選択することもできます。この場合、各チャンネルのソロ以外にもセンドやリターンをソロとして選ぶことができます(→p.113)。

複数のチャンネルの音を確認する

① MIXER、SOLO/MONITOR、" Solo "タブ・ページを表示します。

② Modeのラジオ・ボタンで" Mix "を選びます。

③ 前述の「1つのチャンネルの音を確認する」の操作③、④で、ソロにしたい複数のチャンネルを選んでください。

ソロを解除する

① MIXER、SOLO/MONITOR、" Solo "タブ・ページを表示し、ソロの設定にしているボタンをオフにします。
全てのソロの設定を一度に解除するには**ClearAll**ボタンを押します。

note ***CH ON/SOLO**モード・キーで**CH ON**モードに切り替えることでソロを解除することもできます。*

② 確認します。
" Monitor "タブ・ページで**Solo**がオフになっていることを確認します。

ソロに設定した音声をマスター・バスから出力する

ソロ音声を**MASTER OUT L/R**端子から出力することができます。**MASTER OUT L/R**端子に接続したモニター機器へ、ソロ音声を出力するときに使用します。

MIXER、SOLO/MONITOR、**" Solo "**タブ・ページで**Solo→Master**ボタンをオン(反転表示)にします。

3-10.チャンネルのミュート(消音)

CH ON/SOLOキーで各チャンネルごとにミュート(消音)の設定ができます。

① CH ON/SOLOモード・キーをCH ONにします。
各チャンネルの**CH ON/SOLO**キーがすべて点灯します。

② ミュートするチャンネルの、CH ON/SOLOキーを押すとミュートします(キー消灯)。

4. シーンの登録/呼び出し

よく使うミキサー設定をあるロケーションにシーンとして登録し、呼び出すことができます。
呼び出したシーンの設定を、新たなシーンとして再登録したり、ミキサー設定の一部を調整し直して上書きすることなどができます。

DefaultScene（デフォルト・シーン）は、新しいソングをソングを作成（→p.36）した時に自動的にソングの先頭に登録され、常にソングの最後のミキサー設定の状態を保存しています。
オートメーションがオフにでシーンが選択されていないときや、オートメーションがオンでソングの先頭にシーンが登録されていない等の場合にデフォルト・シーンのミキサー設定が有効になり、選択シーン・セルにカレント・シーンとして表示されます。

D32XDはムービング・フェーダーを採用しているので、シーンを呼び出すと、登録している設定の値に自動的に移動します。そのほかのパラメーターは**SCENE**、**" MixView "**タブ・ページで値が変化していることを確認することができます。

D16XDのフェーダーは動きません。

ソングのロケーションの移動に合わせて、使いたいシーンを登録しておくと、オートメーションをオンにすることで自動的にシーンを切り替えながら再生することができます（→p.54「オートメーション」）。

シーンは1ソングにつき最大100まで登録できます。

シーンとして登録できる設定は次のとおりです。

チャンネル・パラメーター
CH ON、PlayEQ、ATT、センド、インサート・エフェクトのアサイン、フェーダー、パン

エフェクト
インサート、マスター、ファイナル・エフェクトの番号

エフェクト・リターン、MASTERフェーダー、AUXレベル、マスターEQ

note ***MASTER**フェーダーのシーンは、各トラックの再生時とマスター・トラックの録音時に有効ですが、マスター・トラックの再生時は無効になります。*

エフェクトをシーンに登録するときの注意

シーンには、エフェクト・プログラム番号が記憶されます。
パラメーターをエディットしたままで、エフェクト・プログラムを保存（Store）していない場合に、シーンに登録されるのは、エディットされる前のエフェクト・プログラムになります。
エディットしたエフェクト・プログラムは、必ずエフェクト・プログラムを保存してからシーンを登録してください。

4-1. シーンを登録する

① ミキサーを調整します。
登録するチャンネル・フェーダー、PANツマミ、EQ、エフェクト等を調整します。

② STOREキーを押します。
StoredTimeダイアログが表示されます。
登録をやめるときは**Exit**ボタンを押します。

note *シーンには、ミキサー設定と**STORE**キーを押した時点のロケーションが登録されます。*

③ SCENEキーを押して登録します。
押した時点で登録が完了し、ダイアログも消えます。

登録先シーン番号は、小さい番号から順に割り振られます。ソングの再生中または録音中にも、上記②の操作でシーンが登録できます。

4-2. シーンを呼び出す

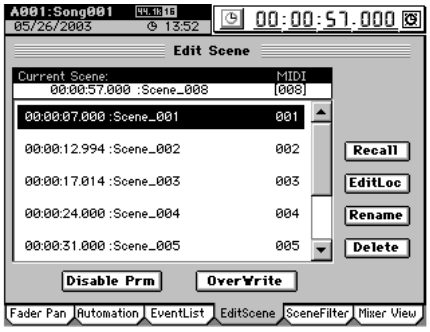
シーンに登録したミキサー設定を呼び出します。

① SCENE、" Automation[*EditScene] "タブ・ページを表示し、Automationを" OFF "にします。

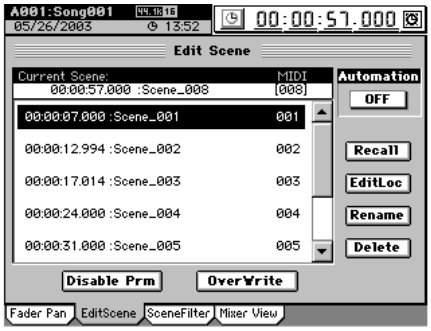
note ***Automation**が" ON "のとき、現在のロケーションに登録されているシーンしか呼び出すことができません。*

② " EditScene "タブ・ページのシーン・リストからシーンを選び（反転表示）、Recallボタンを押します。
選択したシーンが呼び出されます。

D32XD



D16XD



4-3. シーンに名前をつける

① SCENE、" EditScene "タブ・ページを表示し、シーンを選び(反転表示)ます。

② Renameボタンを押し、Renameダイアログを表示します。

③ 名前を変更します（→p.97）。

4-4. シーンを削除する

不要なシーンを削除します。

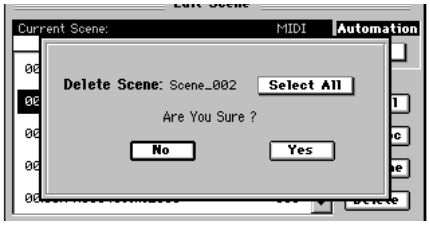
やり直し(アンドゥ)はできません。

① SCENE、" EditScene "タブ・ページを表示し、シーンを選び(反転表示)ます。

② Deleteボタンを押して、Delete Sceneダイアログを表示します。

③ Yesボタンを押すと、削除を実行します。
Noボタンを押すと削除しないで、**" EditScene "**タブ・ページに戻ります。

すべてのシーンを削除するときは、**Select All**ボタンを押してオンにした後、**Yes**ボタンを押して削除を実行します。



4-5. シーンを編集して上書きする

シーンの一部分を変更し、そのシーンに上書きします。

① シーンを呼び出します。
「4-2. シーンを呼び出す」の操作を参照して、変更したいシーンを呼び出します。

② シーンの設定を変更します。
チャンネル・フェーダー、PANツマミ、EQ、エフェクト等のパラメーターを調整し直します。

③ OverWriteボタンを押して、OverWrite Sceneダイアログを表示します。

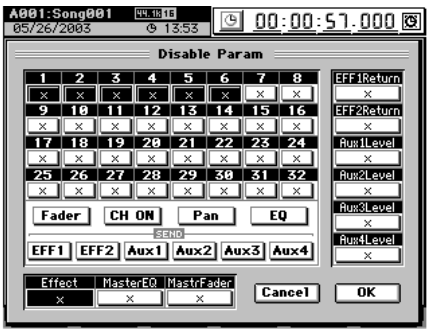
④ Yesボタンを押すと、その番号にシーンを上書きします。
Noボタンを押すと変更しないで、**“ EditScene ”**タブ・ページに戻ります。

4-6. シーンごとに無効にするパラメーターを設定する

シーンごとに、選んだパラメーターのシーン設定を、呼び出さないようにすることができます。表示が反転しているボタンのチャンネルのパラメーターやセンドなどが、シーンを呼び出したときに無効になります。

① シーンを呼び出します。
「4-2. シーンを呼び出す」の操作を参照して、変更したいシーンを呼び出します。

② Disable Prmボタンを押して、Disable Paramダイアログを表示します。



③ 設定をします。
シーンで無効にするチャンネルを選び、そのチャンネルで無効にするパラメーターやセンドを選びます。
EFF1/2Return、AUX1/2/3/4[*1/2]Level、Effect、MasterEQ、MasterFaderのパラメーターは、表示が反転したボタンの設定が、チャンネルに関係無く、無効にすることができます。

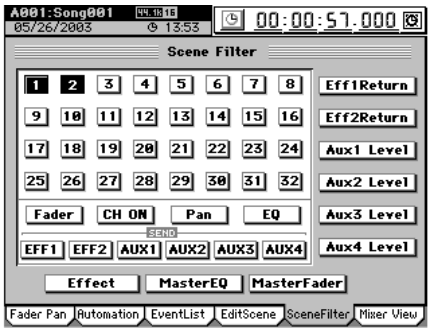
*Fader、CH ON、Pan、EQ、EFF1/2、AUX1/2/3/4[*1/2]のフィルター設定は、無効（オン）になっているチャンネルでのみ有効です。*

④ OKボタンを押してダイアログを閉じます。

4-7. すべてのシーンで無効にするパラメーターを設定する

ソング内のすべてのシーンで、選んだパラメーターのシーン設定を、呼び出さないようにすることができます。表示が反転しているボタンのチャンネルのパラメーターやセンドなどが、ソング内のどのシーンを呼び出したときにも無効になります。

SCENE、“ SceneFilter ”タブ・ページで設定を無効にするチャンネルやツマミ等のボタンを押します。
表示が反転したボタンの設定が無効になります。



4-8. シーンをMIDIでコントロールする

MIDI出力

シーンを切り替えたときに、シーン・チェンジ情報（プログラム・チェンジ）を出力します。
MIDI/SYNC、“ MIDI/MMC ”タブ・ページの**Program Change**ボタンをオン（反転表示）にしているとき、次の場合に出力します。

- **SCENE、“ EditScene ”**タブ・ページのシーンを選択したとき
- オートメーションの設定（→p.54）がオンで、再生/録音時にシーンが切り替わったとき

MIDI入力

オートメーションの設定（→p.104、108）がオフの時に、シーン・チェンジ情報(プログラム・チェンジ)を受信すると、該当番号のシーンに切り替わります。

① 外部MIDI機器を接続します（→p.93）。

② MIDI/SYNC、“ MIDI/MMC ”タブ・ページの“ GlobalCh ”を、送信する外部MIDI機器のチャンネルに合わせます。
MIDI/SYNC、“ MIDI/MMC ”タブ・ページの**Program Change**ボタンをオン（反転表示）にします。

③ SCENE、“ Automation[*EditScene] ”タブ・ページを表示し、Automationを“ OFF ”にします。

④ 外部MIDI機器からのプログラム・チェンジを受信してシーンを呼び出します。
本機がプログラム・チェンジ#0を受信するとシーン**“ 000 ”**が呼び出されます。
プログラム・チェンジ#0～100がシーン**“ 000 ”～“ 100 ”**に対応します。

5. オートメーション

ソングのロケーションの移動に合わせて、ミキサー設定を自動的に動かしながら再生することができます。
この機能をオートメーションと呼びます。
D32XDにはシーン・オートメーションとイベント・オートメーションの2つがあります。
D16XDにはシーン・オートメーションだけがあります。

オートメーションがオンのときは、フェードイン、フェードアウト動作や、フェーダー値の変更があるシーンの切り替え時には、D32XDのムービング・フェーダーが自動的に上下します。そのほかのパラメーターやD16XDのフェーダーの動きは**SCENE**、**“ MixView ”**タブ・ページで確認することができます。

5-1. シーン・オートメーション

再生/録音時にソングのロケーションと、登録しているシーンのロケーションが一致したときにミキサー設定を自動的に切り替えます。

シーンを登録すると、そのロケーションも一緒に記録されます。
シーン・オートメーションは、このロケーションとソングのロケーションが一致したときに、シーンに記録されているミキサー設定に自動的に切り替える機能です。

シーンを、他のロケーションに再登録したり、シーンに記録されているミキサー設定の一部を調整し直して上書きすることができます。

シーン・オートメーションを使う

登録したシーンをロケーションの移動に合わせて、自動的に切り替えながら再生します。

note *ミキサーの設定を切り替えるロケーションに、シーンを登録しておいてください(→p.52「4-1.シーンを登録する」)。*

① **SCENE、“ Automation[*EditScene] ”タブ・ページを表示し、Automationを“ ON ”にします。**
オートメーション・インジケータが点灯します。

② **ソングを再生します。**
再生したいロケーションへ移動し、**PLAY**キーを押して、ソングを再生します。
登録した位置になると、シーンが自動的に切り替わります。

シーンを他のロケーションに再登録する

登録されているシーンを別のロケーションに再登録します。

① **再登録したいミキサー設定が登録されている、シーンを呼び出します。**
「4-2. シーンを呼び出す」の操作を参照して、シーンを呼び出します。

② **登録したい位置へロケーションを移動します(→p.38)。**

③ **シーンを登録します。**
「4-1.シーンを登録する」の操作を参照して、シーンを登録します。

登録したシーンのロケーションを変更する

登録したシーンのロケーションを変更し、シーンを切り替える位置を移動します。

① **SCENE、“ EditScene ”タブ・ページを表示し、シーンを選び(反転表示)ます。**

② **EditLocボタンを押して、Edit Scene Locationダイアログを表示します。**

③ **ロケーションを設定し直し、Yesボタンを押して、位置を変更します。**
Noボタンを押すと変更しないで、**“ EditScene ”**タブ・ページに戻ります。

note *“ EventList ”タブ・ページでもロケーションを変更できます。*

5-2. イベント・オートメーション（D32XD）

ソングを再生しながらフェードインやフェードアウト、パン動作などのイベントをロケーションの移動に合わせて記録し、再生/録音時に同じ動作を再現することができます。
記録したイベントは、一部を記録し直したり、他のロケーションや他のチャンネルにコピーすることもできます。
イベントは、イベント残量表示が0%になるまで記録することができます。
イベントとして記録できるのは、次の種類です。

・各チャンネルのフェーダー操作

・MASTERフェーダー操作

・各チャンネルのCH ONキー操作

・各チャンネルのパン操作

・各チャンネルのAUXセンド操作

・各チャンネルのエフェクト・センド操作

・エクスプレッション・ペダル操作

チャンネル・フェーダーとマスター・フェーダーはムービング・フェーダーなので、記録したイベントに合わせて、自動的に動きます。
また、Undo機能でイベントの記録や編集などの操作を記録、編集前に戻すことができます。

note *イベントを記録する範囲にシーンが登録されているときは、イベント・オートメーションだけでパラメーターが変化するように、SCENE、“ SceneFilter ”タブ・ページ(→p.106)で記録するイベントのパラメーターのシーン設定を無効しておくことをお薦めします。*

ミキサーの動きを記録する

イベント・オートメーションの記録方法は2つあります。
ソングの再生/録音を始めたい位置から、停止するまで上書きをする方法(**Over Write**)と、指定したロケーション間にパラメーター操作をした部分を記録したり、フェーダー操作をした部分だけ記録する方法(**Punch Write**)があります(→p.104)。
ここでは、ソングを再生しながら**“ Over Write ”**でイベントを記録します。

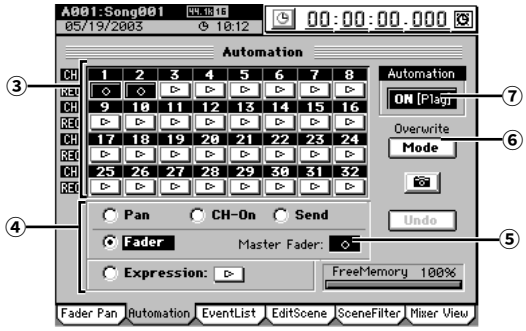
① **ミキサーの動きを記録するソングを選びます。**

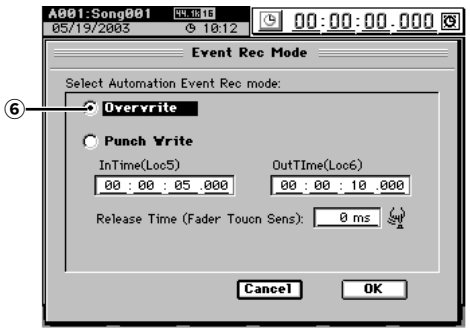
② **記録を開始するロケーションに移動し、シーンに登録します。**
ここで登録したシーンのロケーションが記録を開始する時間になり、登録したミキサー設定が記録開始するときのミキサー設定になります。
・すでに登録してあるシーンを使うときは、そのシーンを呼び出して、記録を開始するロケーションに移動し、シーンを再登録してください。

③ **Scene、“ Automation ”タブ・ページを表示し、動きを記録するチャンネルを選びます。**
ボタンを押して○になったチャンネルのイベントが記録できます。

④ **記録するイベントをPan、CH ON、Send、Fader、Expressionのラジオ・ボタンで選びます。**
一度に記録できるイベントはどれか1つです。

Sendを選んだときは、記録開始時にSendキー(INTERNAL1/2、AUX1/2/3/4)の点灯しているものが、記録対象になります。





⑤ **“ Fader ”を選んだときは、Masterフェーダーのイベントを同時に記録できます。**
Master Faderのボタンを押して○にします。

⑥ **Modeボタンを押してEvent Rec Modeダイアログを表示します。**
“ Overwrite ”を選び、**OK**ボタンを押します。

⑦ **“ Automation ”を“ ON（Rec）”にします。**
オートメーション・インジケータが点滅します。

⑧ **ソングを再生すると、イベントの記録が開始されます。**
記録するイベントのミキサーの値を変更します。

⑨ **ソングを停止すると、イベントの記録が終了します。**
自動的に**Event Rec Mode**が**ON（Play）**に変わりオートメーション・インジケータが点灯します。
他のイベントを同じソングに重ねて記録するときは、操作③から繰り返します。

note *失敗したときは、**Undo**ボタンを押すことで一度前の状態に戻すことができます。また、**Undo**ボタンが**Redo**になっているときは、アンドゥの取り消しができます。*

イベントを再生する

ソングを再生しながら、記録したイベントを再生します。

① **イベントを記録したソングを選びます。**

② **SCENE、“ Automation ”タブ・ページを表示し、“ Automation ”を“ ON（Play）”にします。**
オートメーション・インジケータが点灯します。

③ **ソングを再生すると、それに合わせてイベントの記録が再生されます。**

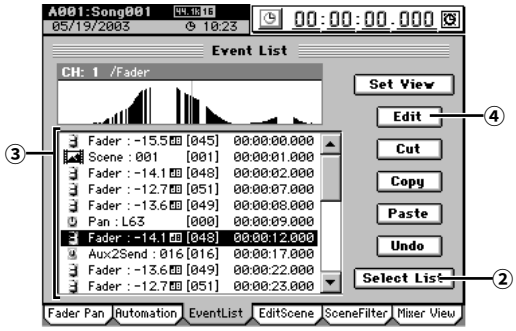
note *フェーダーのイベントを記録している場合は、値に合わせてフェーダーが上下に動きます。*

イベントを編集する

記録したイベントは、イベント・リストで値やロケーションを変える方法と、ソングを再生しながら、必要な場所だけイベントを上書きする方法があります。

① **SCENE、“ EventList ”タブ・ページを表示します。**

② **Select Listボタンを押して、Select Listダイアログでイベントを編集するチャンネルとパラメーターを選びます。**
1～32のチャンネル、マスター・フェーダー、エクスプレッション中から1つだけ選び、**OK**ボタンを押します。



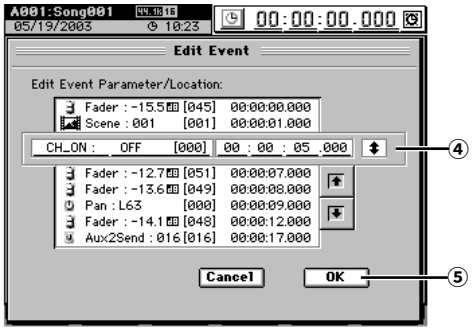
③ **イベント・リストで編集するイベントを選択します。**
イベント・リストにのっているパラメーターのイベント状態をイベント・ビューに表示させるには、**Set View**ボタンを押して、**Set View**ダイアログでパラメーターを1つ選択します（→p.104）。

④ **Editボタンを押してEdit Eventダイアログを表示します。**
選択したイベントのパラメーター、値、ロケーションが拡大表示されます。

・編集する項目を選択（反転表示）し、**バリュー・ダイヤル**（または+、−キー）で変更します。

シーンを選択したときに編集できるのはロケーションだけです。

この画面でも、移動セル↕を選択して、**バリュー・ダイヤル**（または+、−キー）を使って編集するイベントを変更することもできます。



⑤ **OKボタンを押すと、編集が実行され、イベント・リスト更新されます。**
編集を実行しないときは**Cancel**ボタンを押します。

イベントのカット、コピー、ペースト

選択したイベントは、**Cut**、**Copy**、**Paste**ボタンを使ってイベントを自由に、カット（切り取り）、コピー（複製）、ペースト（貼り付け）することができます。
それぞれの使い方は、リファレンス編104ページ「3c-3. Event List」をご覧ください。

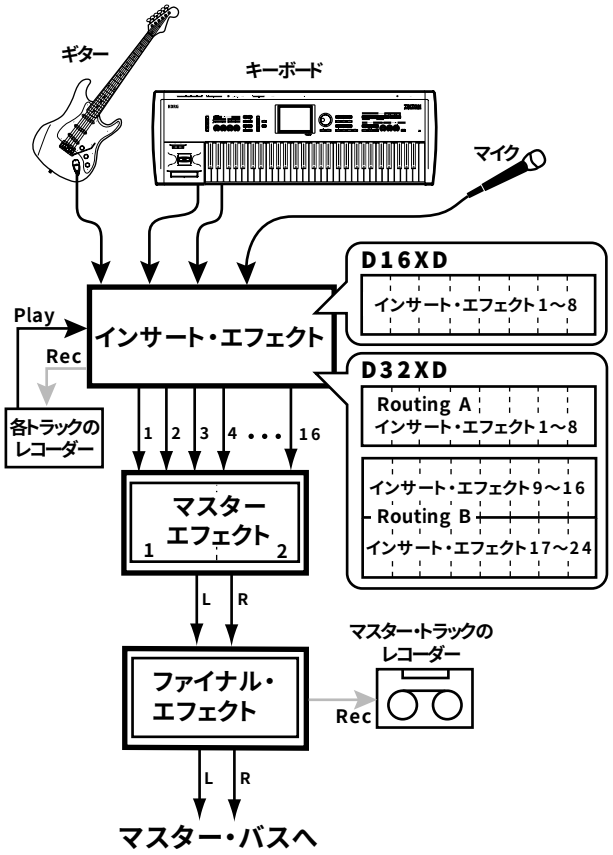
エフェクト

本機のエフェクトは、ミキサー・チャンネルに挿入して最大24[*8]系統まで使用できるインサート・エフェクトと、各チャンネルからのセンドにエフェクトをかける最大2系統のマスター・エフェクト、最終段でマスター・バスにエフェクトをかける1系統のファイナル・エフェクトをそれぞれ独立で搭載しています。

D32XDはエフェクトの経路として“ Routing A ”と“ Routing B ”の2つがあります。
“ Routing A ”には、インサート・エフェクト1～8、マスター・エフェクト1、2、ファイナル・エフェクトで構成されています。
“ Routing B ”には、インサート・エフェクト9～24で構成されています。。

D16XDはエフェクトの経路は1つでインサート・エフェクト1～8、マスター・エフェクト1、2、ファイナル・エフェクトで構成されています。

96kHz/24bitのソングを作成するときは、同時使用できるエフェクト数がかわります（→「エフェクトのDSPパワー配分」）。



エフェクト・プログラムはそれぞれのエフェクトで共通に使用できる、プリセット・プログラムが128個あります。
各エフェクト・プログラムは52種類のエフェクト・アルゴリズムから構成されています。
プリセット・プログラムを元に、エディットした設定が保存できるユーザー・エフェクト・プログラムが128個と、ソングごとに設定が保存できるソング・エフェクト・プログラムが32個あります。

note *ソング・エフェクト・プログラムは、ソングごとに32個持つことができます。*

プリセット・エフェクト・プログラムは書き替えることができません。

エフェクトの分類とサイズ

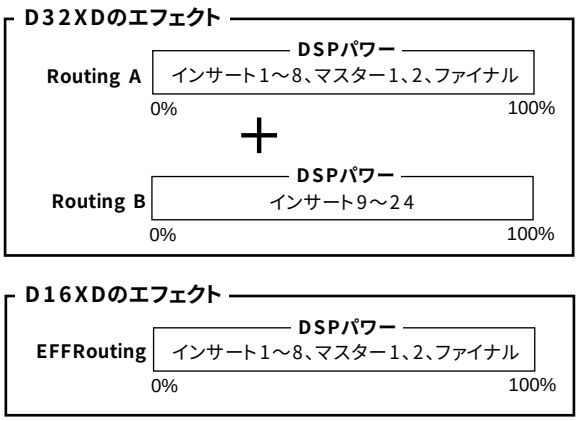
エフェクト・プログラムは、ステレオ・タイプとモノラル・タイプがあります。
インサート・エフェクトはどちらのタイプのプログラムも使えますが、マスター・エフェクトとファイナル・エフェクトはモノラル・タイプのプログラムは使えません。

インサート・エフェクト8では、ステレオ・タイプのプログラムは使えません。

インサート・エフェクトで最大24[*8]個まで使用できるエフェクト・プログラムの大きさを1サイズと呼び、これを基準にして各エフェクト・プログラムを2サイズ、4サイズなどと表します。
なお、エフェクト・プログラムのサイズはエフェクト・ネームの右端にアイコン“ ”で表示されます。

エフェクトのDSPパワー配分

本機では、エフェクト・プログラムを処理できる能力のことをDSPパワーと呼びます。



D32XD

インサート、マスター、ファイナルの合計で最大27個のエフェクトが使えますが、最大同時使用できるサイズがRouting AとRouting Bでそれぞれ16（サンプリング周波数が44.1/48kHzのソングの場合）のため、エフェクト・サイズの組み合わせにより、使用可能数が変わります。
DSPパワーはRouting AとRouting Bでそれぞれ16サイズのエフェクト・プログラムを処理する能力があります。ただし、96kHz/24bitのソングの場合はDSPパワーがそれぞれ8サイズの能力になります。
アサイン可能なエフェクトの個数はRouting Aで11個、Routing Bで16個になります。
インサート、マスター、ファイナルそれぞれにDSPパワーがあり、各エフェクトの種類別の使用内訳は下表のとおりになります。

エフェクトの種類別の使用個数、DSPパワー

種類	同時に使用できる最大個数 Routing A＋Routing B	1つのエフェクトに割り当てられる最大サイズ
インサート	8＋16	8
マスター	2＋0	4
ファイナル	1＋0	4
合計	11＋16	16＋16（8＋8）*

＊ 96kHz/24bitのソングときは、合計サイズが8＋8になります。

Ex. *インサート・エフェクト1に8サイズのエフェクトを1つ使うと、インサート・エフェクト2～8は使用できなくなります。Routing Bのインサート・エフェクト9～24を使用してください。*

Ex. *インサート・エフェクト8に8サイズのエフェクトを1つ使うと、マスター、ファイナル・エフェクトは使用できません。Routing Bのインサート・エフェクト9に8サイズのエフェクトを使用し、インサート・エフェクト8には1サイズのエフェクトを使うことで、マスター、ファイナル・エフェクトを有効に使えます。*

エフェクトをアサインするときは、**“ Routing A ”**、**“ Routing B ”**タブ・ページのそれぞれのDSPパワー・インジケーターを目安にアサインしてください。

詳しい説明は、リファレンス編の117、118ページ「同時に使用できるエフェクト」をご覧ください

D16XD

インサート、マスター、ファイナルの合計で最大11個のエフェクトが使えますが、最大同時使用できるサイズが16（サンプリング周波数が44.1/48kHzのソングの場合）のため、エフェクト・サイズの組み合わせにより、使用可能数が変わります。
DSPパワーは全体で16サイズのエフェクト・プログラムを処理する能力があります。ただし、96kHz/24bitのソングの場合はDSPパワーが全体で8サイズの能力になります。
アサイン可能なエフェクトの個数は最大11個で、インサート、マスター、ファイナルそれぞれにDSPパワーがあり、各エフェクトの種類別の使用内訳は下表のとおりになります。

エフェクトの種類別の使用個数、DSPパワー

種類	同時に使用できる最大個数	1つのエフェクトに割り当てられる最大サイズ
インサート	8	8
マスター	2	4
ファイナル	1	4
合計	11	16（8）＊

＊ 96kHz/24bitのソングときは、合計サイズが8になります。

Ex. *インサート・エフェクト1に8サイズのエフェクトを1つ使うと、インサート・エフェクト2～8は使用できなくなります。*
マスター・エフェクト1に4サイズのエフェクトを1つ使うと、マスター・エフェクト2は使用できません。

エフェクトをアサインするときは**“ EFFRouting ”**タブ・ページのDSPパワー・インジケーターを目安にアサインしてください。

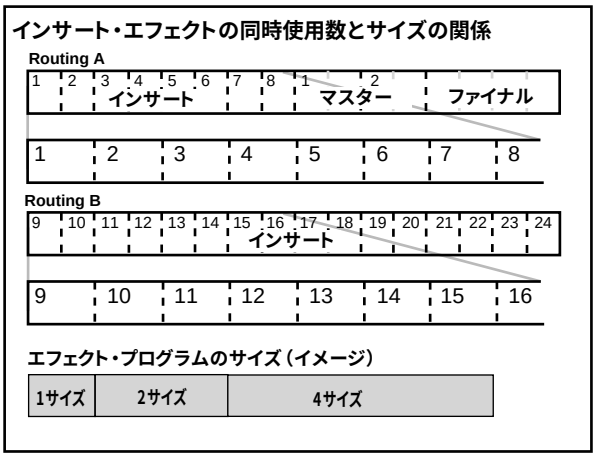
詳しい説明は、リファレンス編の121ページ「同時に使用できるエフェクト」をご覧ください。

1. インサート・エフェクトを使用する

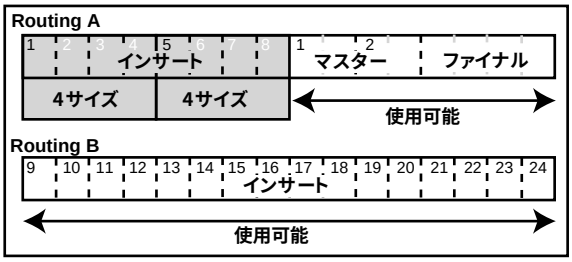
インサート・エフェクトは、ミキサー・チャンネルに挿入して、入力音または再生トラックにエフェクトをかけます。

D32XD

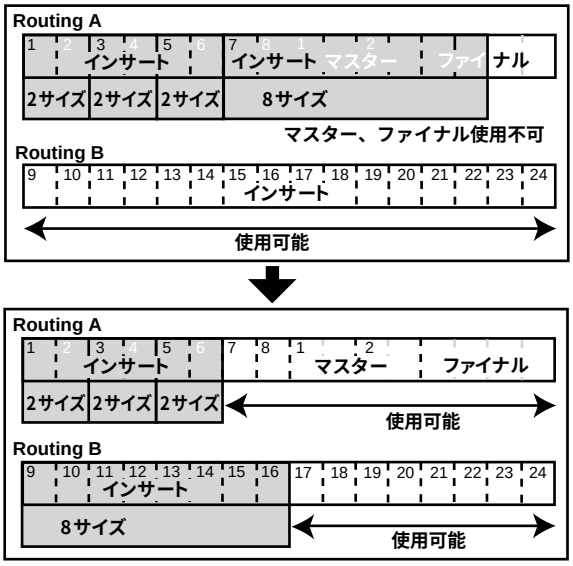
同時に使えるインサート・エフェクトは最大24個です。
Routing Aはマスター、ファイナル・エフェクトを使用するときは、インサート・エフェクトの合計サイズは8までにします。
Routing Bはインサート・エフェクト専用なので合計サイズが16まで、使用できます。



Ex. *インサート・エフェクト1に4サイズ、5に4サイズのエフェクトを使用した場合、マスター、ファイナル・エフェクトが使用でき、Routing Bのインサート・エフェクト16個（9～24）が使用できます。*



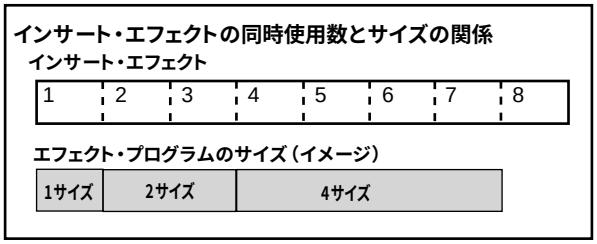
Ex. *インサート・エフェクト1、3、5に2サイズ、7に8サイズのエフェクトを使用した場合、Routing Bのインサート・エフェクト16個（9～24）が使用できますが、Routing Aのマスター、ファイナル・エフェクトは使えません。このような場合は、インサート・エフェクト7にアサインせずに、Routing Bのインサート・エフェクト9に8サイズのエフェクトをアサインすることで、マスター、ファイナル・エフェクトが使用できます。*



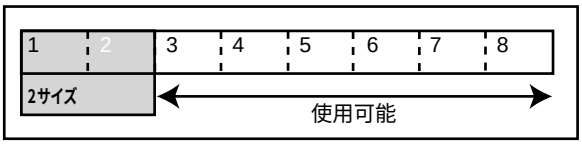
また、96kHz/24bitのソングの場合、DSPパワーはRouting Aが8、Routing Bが8サイズまでなので、各エフェクトで使えるエフェクト数が制限されます。(→p.56「エフェクトのDSPパワー配分」)

D16XD

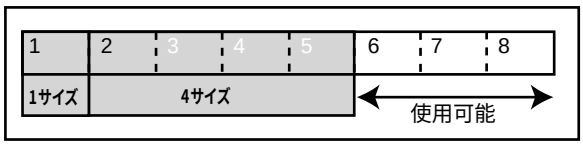
同時に使えるインサート・エフェクトは最大8個、エフェクト・プログラムの合計サイズが8まで使用できます。サイズが合計8以下の組み合わせになるように、エフェクト・プログラムをアサインして使用します。



Ex. *インサート・エフェクト1に2サイズのエフェクトを使用した場合、残り6個のインサート・エフェクト(3～8)しか使えません。*



Ex. *インサート・エフェクト1に1サイズ、2に4サイズのエフェクトを使用した場合、残り3個のインサート・エフェクト(6～8)しか使えません。*



また、96kHz/24bitのソングの場合、DSPパワーは全体で8サイズまでなので、各エフェクトで使えるエフェクト数が制限されます。(→p.56「エフェクトのDSPパワー配分」)

1-1. インサート・エフェクトをかけて録音する

入力端子に接続した楽器などの入力音、またはミキサー・チャンネルに入力した内蔵CD-R/RWドライブからの音声やリズム音に、エフェクトをかけて録音することができます。

チャンネル入力音にインサート・エフェクトをかける方法についてはクイック・スタートをご覧ください(→p.24)。

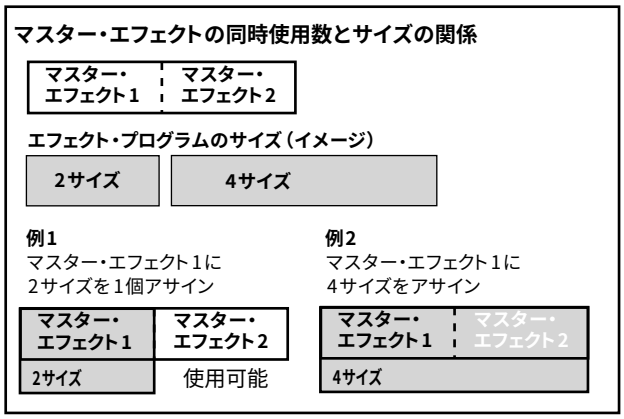
1-2. インサート・エフェクトをかけて再生する

インサート・エフェクトは、すでに録音したトラックの音声にかけて再生することもできます。

トラック再生音にインサート・エフェクトをかける方法についてはクイック・スタートを参照してください。(→p.29)

2. マスター・エフェクトを使用する

マスター・エフェクトは、各チャンネルからのセンド・レベルをエフェクトに送り、リバーブをかけたり、全体の厚みやバランスを整えるために使用します。
マスター・エフェクトは、2系統(MstEFF1、MstEFF2)を内蔵し、同時に使用できますが、4サイズのエフェクトを使用するとマスター・エフェクト1/2を使用するため、マスター・エフェクト1のセンド設定のみ有効になります。



各チャンネルからのセンド・レベルでエフェクトがかかる深さを調整します。
AUXセンドは、外部エフェクトをかけるときなどに使用します。

マスター・エフェクトの選択は、**EFFECT**、**" MstrEFF1 "/" MstrEFF2 "**または**EFFECT**、**" Routing A[*EFFRouting] "**タブ・ページで行います。

マスター・エフェクトをかける方法についてはクイック・スタートを参照してください(→p.30)。

3. ファイナル・エフェクトを使用する

ファイナル・エフェクトは、ステレオ入出力1系統を内蔵しています。マスター・バスにかかります。

ファイナル・エフェクトは、おもにダイナミクス系(コンプなど)を使用し、全体の音圧やレベルなどを整えるマスタリングを行うために使用します。

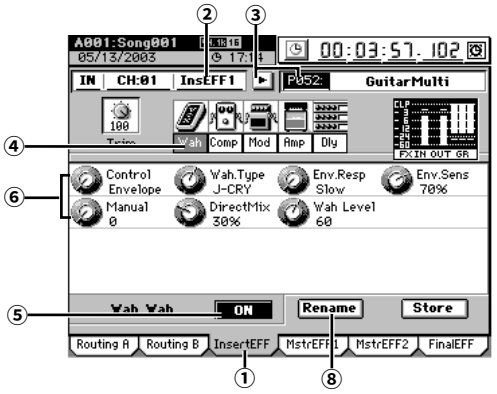
ファイナル・エフェクトの選択は、**EFFECT**、**" FinalEFF "**または**EFFECT**、**" Routing A[*EFFRouting] "**タブ・ページで行います。

ファイナル・エフェクトをかける方法についてはクイック・スタートを参照してください(→p.32)。

4．エフェクトのエディット

インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、ファイナル・エフェクトとして使用する各エフェクト・プログラムは、エディット（編集）することができます。

エフェクト・パラメーターをエディットする



インサート・エフェクトの場合

① EFFECT、“ InsertEFF ”タブ・ページを表示します。

② エディットするインサート・エフェクト（InsEFF1～24[*8]）を選びます。
インサート・エフェクト・セルを押して（反転表示）、インサート・エフェクト1～24[*8]を**バリュー・ダイヤル**（または+、ーキー）で選んでください。

③ 選んだインサート・エフェクトに、アサインされたエフェクト・プログラムが表示され、その下にそのプログラムに使われているアルゴリズムが、アイコンで表示されます。
プログラムを変更するときは、ポップ・アップボタンを押して選択してください。

④ アルゴリズムのアイコンが、複数のエフェクトから構成されている場合は、エディットするアイコンの下のセルを押して（反転表示）、そのエフェクトのパラメーターの一覧を変更します。
1個のエフェクトからなるプログラムの場合は、表示されているパラメーターがすべてになります。

⑤ エフェクトの効果を確認します。
ON/OFFボタンを**OFF**にすると、エフェクトがかかってない状態(バイパス)になり、エフェクト・アイコンの表示が薄くなります。**ON**にするとエフェクトかかった状態になります。それぞれを聞き比べてください。

⑥ LCD画面の下にあるコントロール・ツマミを使ってパラメーターの値を変更します。
・ツマミ・アイコンと一致する位置にあるコントロール・ツマミを回してパラメーターの値を変更します。

・2段目以降のパラメーターの値を変更するときは、その段のツマミ・アイコンを押して選ぶと4つのコントロール・ツマミはその段に対応します。

⑦ 複数のエフェクトが使用されているプログラムの場合は、エディットするエフェクト・アイコンを選び、同様にパラメーターの値を変更します。

⑧ 調整したエフェクト・プログラムに名前を付けます。
・**Rename**ボタンを押して、**Rename**ダイアログを表示します（→p.36「1-2. ソングの名前を変更する」）。

・名前を付けたら**Yes**ボタンを押します。

マスター・エフェクト/ファイナル・エフェクトの場合

① EFFECT、“ MstrEFF1 ”（または“ MstrEFF2 ”）/“ FinalEFF1 ” タブ・ページを表示します。

② 「インサート・エフェクトの場合」の操作③以降を行ってください。

エフェクト・プログラムを保存する

・再生している場合は、**STOP**キーを押して停止します。

・各エフェクトのタブ・ページの**Store**ボタンを押して、**Store Program**ダイアログを表示します。

・保存先に**Area**のリスト・ボタンを押して、リストからユーザーまたはソングを選びます。

U（User）： ユーザー・エフェクト・プログラム。すべてのソングで共有し、128プログラム保存可能。

S（Song）： ソング・エフェクト・プログラム。ソング毎に32プログラム保存可能

・保存先を指定する番号セルを押し（反転表示）、**バリュー・ダイヤル**（または+、ーキー）で番号を選び、**OK**ボタンを押して保存します。

note *保存するとその番号に上書きし、以前の設定は消えます。*

5．外部からエフェクトをコントロールする

エクスプレッション・ペダル、または外部MIDIコントローラーからエフェクトをリアルタイムでコントロールすることができます。
コントロールできるエフェクト・パラメーターについては、「エフェクト・パラメーター」（→p.152～）を参照してください。

96kHz/24bitのソングは外部からエフェクトをコントロールできません。

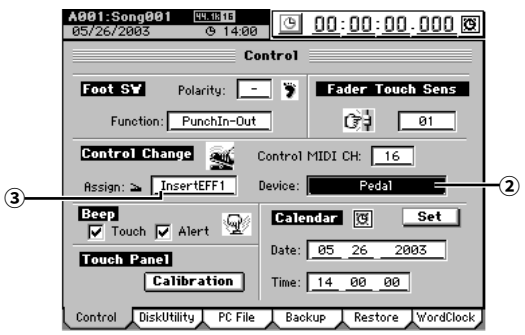
D32XDのインサート・エフェクト9～24は外部からエフェクトをコントロールできません。

Ex. ペダル、またはMIDIでエフェクトをコントロールする。

① EXP-2フット・コントローラー（別売）などのエクスプレッション・ペダル、または外部MIDIコントローラーを接続します。（→p.12）

② SYSTEM、“ Control ”タブ・ページを表示します。
ここではペダルでコントロールしてみます。
Effect Controlの**Device**セルに**“ Pedal ”**を選択します。

note *MIDIでコントロールするときはコントロールするMIDIメッセージを選びます。MIDIメッセージでコントロールするときは、**SYSTEM、“ Control ”**タブ・ページの**“ Control MIDI CH ”**で、送信する外部MIDI機器のMIDIチャンネルに合わせます。*



③ コントロールするエフェクトを選びます。
Assignでコントロールするエフェクト**“ InsertEFF1…8、MasterEFF1、2、FinalEFF ”**を選びます。

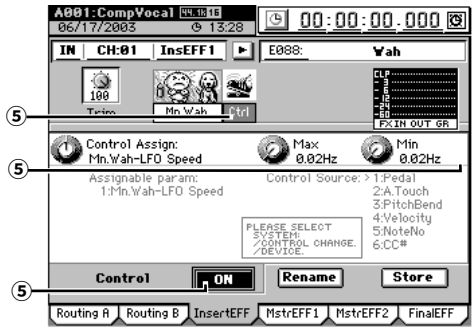
④ コントロールするエフェクト・プログラムを選びます。
③で選んだエフェクトを**EFFECT**キーを押し、それぞれのタブ・ページで選びます。

⑤ コントロールするパラメーターと範囲を設定します。
・選んだプログラムのエフェクトのつながりの最後にコントロール・アイコンが追加されています。
その下を押して（反転表示）コントロール関係のパラメーターを表示させます。

・**“ Control ”**をオンにします

・エフェクト・ツマミで範囲などを決めます。

note *上記の設定を保存する場合は、137ページ「Save Now」を参照して、保存してください。*



⑥ エクスプレッション・ペダルまたは外部MIDIコントローラーを操作して、エフェクトをコントロールします。

6. 外部のエフェクトを使う

AUX OUT端子からセンド出力し、外部エフェクトをかけます。そして、外部エフェクト出力を**INPUT 1**～**8**端子へ送り、各チャンネルまたはマスター・バスに戻します。

Ex. 再生音を外部エフェクトに送り、INPUT 3とINPUT 4端子を使用して、マスター・バスに戻す。

① 外部エフェクトを接続します。
本機の**AUX OUT**端子を外部エフェクトのINPUT端子に接続し、外部エフェクトのOUTPUT端子を本機の**INPUT 3**端子と**INPUT 4**端子に接続します。

② 再生音を外部エフェクトに送ります。
・**MIXER**、**SEND(EFF/AUX[*/REC])**、**“ AuxSend ”**タブ・ページを表示します。

・外部エフェクトに送るチャンネルのツマミ・アイコンを選び、▼/▲ボタンで調整します。

・ツマミ・アイコンの上のボタンを押して、AUXに送る位置はフェーダー前（PRE）か、フェーダー後（PST）を選択します。

③ 外部エフェクトからの音声を入力します。
・**MIXER**、**INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN**、**“ SubMix1－8 ”**タブ・ページを表示します。

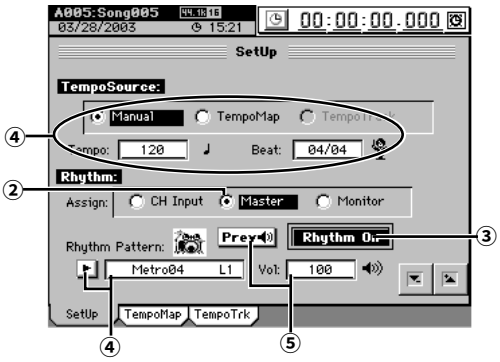
・各チャンネルの**“ Level ”**で戻りレベルを、**“ Pan ”**で戻り定位を調整します。（→p.101）

リズム

本機は、265種類のリズム・パターンを内蔵しています（→p.185「リズム・パターン・リスト」）。
リズムをガイドにしたり、さまざまなリズム・パターンを組み合わせて、1ソング分のドラムスのパターンを作ることができます。

1. リズムを設定して鳴らす

① TEMPO、“ SetUp ”タブ・ページを表示します。



② マスター・バスからリズム音が出るように設定します。
Rhythmの**Assign**の設定に“ **Master** ”を選びます。

③ Rhythm Onボタンをオン（反転表示）にします。

④ テンポと拍子、リズムパターンを設定します。
・ここでは、**TempoSource**のラジオ・ボタンで“ **Manual** ”を選びます。
・“ **Beat** ”セルを選び（反転表示）、▼- / ▲+ボタンで拍子を設定します。
・“ **Rhythm Pattern** ”セルを選び（反転表示）、▼- / ▲+ボタンで使用するリズム・パターンを選びます。

note *ポップアップ・ボタンを押してリストから選ぶこともできます。*

・“ **Tempo** ”セルを選び（反転表示）、▼- / ▲+ボタンでテンポを調整します。

⑤ 試聴します。
・**Prev**ボタンを押すと（反転表示）、設定したリズム・パターンを試聴できます。
・マスター・フェーダーを適当な値に設定します。
・**Rhythm**の“ **Vol** ”のエディット・セルを選び（反転表示）、▼- / ▲+ボタンで音量を調整します。

note ▼- / ▲+*ボタンのかわりに、**バリュー・ダイヤル**や+、−キーで設定することもできます。*

2. リズムを聞きながら演奏を録音する

リズム・パターンをガイドにして、演奏を録音することができます。

この操作ではリズムを同時に録音することはできません。

① 「1. リズムを設定して鳴らす」を参照して、設定します。

② モニターからリズム音が出るように設定します。
Rhythmの**Assign**の設定にラジオ・ボタンを押して“ **Monitor** ”を選びます。

③ 入力機器を接続し、録音を開始します。
42ページ「1. ミキサーへの音声入力」をご覧ください。
RECキーを押して録音待機の状態にすると、リズムが鳴ります。**PLAY**キーを押すと録音が開始します。選択したリズム・パターンが聞こえますので、それに合わせて演奏を開始してください。

3. リズムを録音する

内蔵のリズム・パターンをトラックに録音することができます。

Ex. リズム・パターンをトラック1と2に録音する。

① 録音のための設定をします。
・**Rhythm On**ボタンをオン（反転表示）にします。
・**Rhythm**の**Assign**の設定には“ **CH Input** ”を選びます。
・**Rhythm**の“ **Vol** ”のエディット・セルを選び（反転表示）、▼- / ▲+ボタンで音量を“ **100** ”にします。

② 入力チャンネルを指定します。
・**MIXER**、**INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN**、“ **Ch Assign** ”タブ・ページを表示します。
・**CH1**の**SOURCE**セルに“ **L** ”（）を、**CH2**の**SOURCE**セルに“ **R** ”（）を▼- / ▲+ボタンを押して選びます。

③ 録音します。
64ページ「1-1. 基本の録音」をご覧ください。
RECキーを押して録音待機の状態にすると、リズムが鳴ります。**PLAY**キーを押すと録音が開始します。

note ▼- / ▲+*ボタンのかわりに、**バリュー・ダイヤル**や+、−キーで設定することもできます。*

4. テンポを設定する

本機はマニュアル・テンポ、テンポ・マップ、テンポ・トラックの、3つのテンポ・ソースの設定ができます。

ソング全体を同じテンポで再生するほかに、ソングの途中でテンポを変化させたり、外部MIDI機器を同期させることなどができます。

マニュアル・テンポ

リズム・パターンの設定に従い、ソング全体を同じテンポで再生します。

① テンポ・ソースにマニュアルを選び、リズムを設定します。
- **TEMPO**、**“ SetUp ”**タブ・ページを表示します。
- **TempoSource**のラジオ・ボタンで**“ Manual ”**を選びます。
- 61ページ「1. リズムを設定して鳴らす」をご覧ください。

② PLAYキーを押してソングを再生すると、設定したテンポでリズム・パターンが鳴ります。

テンポ・マップ

小節単位でテンポ、拍子、リズム・パターンを設定することによって、指定した小節で、テンポ、拍子、リズム・パターンを切り替えます。

テンポ・マップでリズム・パターンを変えることによって、イントロ、フィル・イン、エンディングを含めた1ソング分のドラムスのパターンを組むことができます。

note *ここで、作成したテンポ・マップのリズムの音声を録音するときは、61ページ「3. リズムを録音する」をご覧ください。*

① テンポ・ソースにテンポ・マップを設定します。
- **TEMPO**、**“ SetUp ”**タブ・ページを表示します。
- **TempoSource**のラジオ・ボタンで**“ Tempo Map ”**を選びます。

② ソングの先頭にテンポ・マップ“ 001 ”を設定します。
- **TEMPO**、**“ TempoMap ”**タブ・ページを表示します。
- **“ Tempo Map ”**のリストの中から、テンポ・マップ**“ 001:... ”**を選び（反転表示）ます。

note *テンポ・マップは、ソングの先頭のテンポとなるテンポ・マップ**“ 001 ”**と、途中の小節でテンポを変更するテンポ・マップ**“ 002 ”**～**“ 200 ”**があります。*

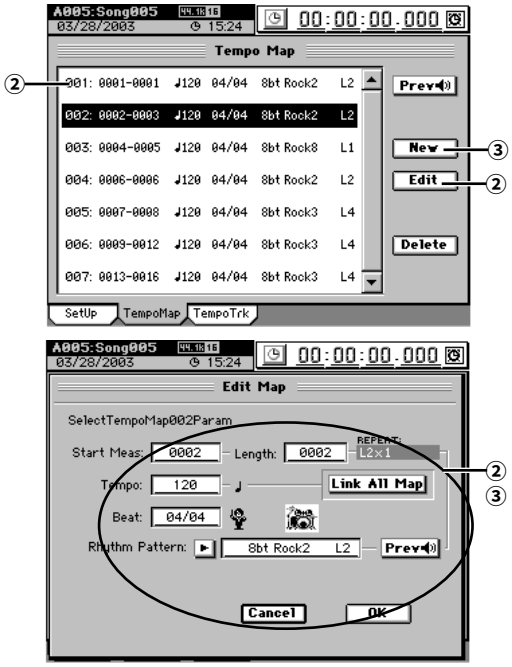
- **Edit**ボタンを押して、**Edit Map**ダイアログを表示します。
- **Tempo**セルでテンポ、**Beat**セルで拍子、**Rhythm Pattern**セルでリズム・パターンを設定します。
- **Prev**ボタンを押すと、リズム・パターンを試聴できます。

note ***Link All Map**ボタンを押すと、作成したテンポ・マップの全てのテンポを現在表示されているテンポに統一します。*

- テンポ・マップ**“ 001 ”**を何小節続けるか**Length**セルで小節数を設定します。

note *テンポ・マップ**“ 001 ”**のテンポ・マップの開始位置は**“ 001 ”**から変更できません。*

- それぞれを設定後、**OK**ボタンを押します。



③ ソングの途中でテンポ、拍子、リズム・パターンなどを変更するときは、テンポ・マップを追加します。
- **New**ボタンを押して、**New Map**ダイアログを表示します。
- **Tempo**セルでテンポ、**Beat**セルで拍子、**Rhythm Pattern**セルでリズム・パターンを設定します。
- テンポ・マップ**“ 002 ”**を挿入し開始小節と小節数を**Length**セルで設定します。
- **OK**ボタンを押すと、テンポ・マップが追加されます。テンポ・マップを追加するとテンポ・マップ番号は、ソングの先頭から順番に振り直されます。
- テンポ・マップを追加し、リズム・パターンを変えることによって、イントロ、フィル・イン、エンディングを含めた1ソング分のドラムスのパターンを組むことができます。
- **Prev**ボタンを押すと、リズム・パターンを試聴できます。

④ 作成したテンポ・マップを確認します。
61ページ「1. リズムを設定して鳴らす」の①から③をご覧ください。
ソングの先頭に移動し、**PLAY**キー押してソングを再生すると、作成したテンポ・マップに従ってリズム・パターンやテンポが変わります。

テンポ・マップを設定し直す

小節数を長くすると、それ以降に作成されているテンポ・マップの小節数は変わりませんが、小節番号は長くした分後退し、短くすると、短くした分前にずれます。

① 設定し直すテンポ・マップを選びます。
TEMPO、**“ TempoMap ”**タブ・ページを表示し、該当するテンポ・マップを選び（反転表示）ます。

② 設定し直します。
- **Edit**ボタン押して、**Edit Map**ダイアログを表示します。
- 各パラメーターを設定し直し、**OK**ボタンを押します。

③ 正しく設定できたかを確認します。
- **TEMPO**、**“ TempoMap ”**タブ・ページを表示し、テンポ・マップを確認します。

テンポ・マップを追加してリズム・パターンを挿入する

新しくテンポ・マップを作成するときに、**New Map**ダイアログの**Insert**ボタンを押してオンにします。
指定した小節にテンポ・マップが挿入され、その小節数分、後のテンポマップの小節番号が後退します。

① **挿入する場所を確認します。**
TEMPO、**" TempoMap "**タブ・ページを表示し、現在のテンポ・マップを確認します。ここでは、先頭にテンポ・マップを挿入します。

② **新しいテンポ・マップを作成します。**
・**New**ボタンを押して、**New Map**ダイアログを表示します。
・各パラメーターを設定します。
・**Insert**ボタンを押してオン（反転表示）にし、**OK**ボタンを押します。

③ **正しく挿入できたかを確認します。**
TEMPO、**" TempoMap "**タブ・ページを表示し、テンポ・マップを確認します。

テンポ・マップを上書きする

テンポマップを追加してリズム・パターンを差し替えるには、新しくテンポ・マップを作成するときに、**New Map**ダイアログの**Insert**ボタンがオフになっているのを確認します。
指定した小節のテンポ・マップが差し替えられますが、全体の小節数は変わりません。

① **上書きする場所を確認します。**
TEMPO、**" TempoMap "**タブ・ページを表示し、現在のテンポ・マップを確認します。

② **新しいテンポ・マップを作成します。**
・**New**ボタンを押して、**New Map**ダイアログを表示します。
・各パラメーターを設定します。

③ **正しく差し替えられたかを確認します。**
TEMPO、**" TempoMap "**タブ・ページを表示し、テンポ・マップを確認します。

テンポ・マップを削除する

削除したテンポ・マップの後ろのテンポ・マップは、削除した小節分前にずれます。

この操作はアンドゥ（やり直し）することができません。

① **削除するテンポマップを選びます。**
TEMPO、**" TempoMap "**タブ・ページを表示し、該当するテンポ・マップを選び（反転表示）ます。

② **削除します。**
・**Delete**ボタンを押します。確認のダイアログが表示されます。
・**Yes**ボタンを押すと、選んだテンポ・マップが削除されます。

note *ここで**Select All**ボタンを押してオンにすると、テンポ・マップ**" 001 "**以外のテンポ・マップは削除され、テンポ・マップ**" 001 "**の設定も初期化されます。*

③ **正しく削除できたかを確認します。**
TEMPO、**" TempoMap "**タブ・ページを表示し、テンポ・マップを確認します。

設定し直す場合は、**Edit**ボタンを押して、**Edit Map**ダイアログを表示し、各パラメーターを設定し直します。

テンポ・トラック

MIDIクロック、またはタップ・テンポでテンポを記録し、ソングのテンポをコントロールします。

外部MIDIシーケンサーからのMIDIクロックを記録し、テンポ・トラックとして使用する

外部MIDIシーケンサーのMIDIクロックによるテンポ・データをテンポ・トラックに記録します。
MIDIシーケンサーで作成したテンポが連続的に変化するソング・データと、本機のソングを同期させる場合などに使用します。

note *MIDIシーケンサーからMIDIクロックが正常に受信できない場合、途中で記録を終了することがあります。*

① **ソングの拍子を設定します。**
MIDIシーケンサーで作成したソング・データの拍子が曲中で変わるときは、あらかじめ拍子が変わる小節にテンポ・マップを作成します（→p.61）。

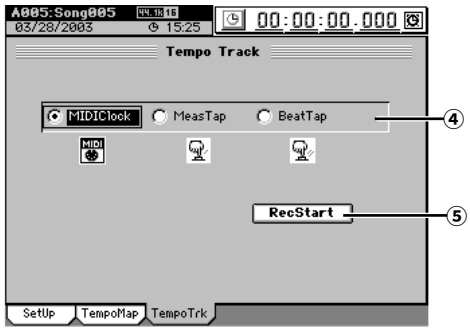
テンポの設定は同期して再生しますが、拍子の変化に合わないと小節がズレてしまうことがあります。

② **MIDIシーケンサーのMIDI OUT端子と本機のMIDI IN端子を接続します。**

③ **MIDIシーケンサーがMIDIクロックを出力するように設定します。**
MIDIシーケンサーの「取扱説明書」を参照してください。

④ **テンポを記録する方法を選びます。**
TEMPO、**" TempoTrk "**タブ・ページで**" MIDI Clock "**を選びます。

⑤ **MIDIクロックを記録します。**
・**RecStart**ボタンを押して、本機を待機状態にします。
・MIDIシーケンサーをスタートさせます。
・MIDIシーケンサーのMIDIクロックを受信すると**" ReceivingMIDIClock "**が表示されます。



⑥ **MIDIシーケンサーの再生が終了したら、MIDIシーケンサーを停止します。**
本機は記録が終了すると、**" Complete "**と表示されます。
OKボタンを押してください。

⑦ **テンポ・ソースを確認します。**
テンポ・トラックの記録を行うと、**TEMPO**、**" SetUp "**タブ・ページの**TempoSource**は自動的に**" TempoTrk "**になります。

タップ・テンポ

ソングを再生しながら小節、または拍の頭で**PLAY**キーを押す（タップする）ことによって、テンポを記録します。

note ***PLAY***キーのかわりにPS-1フット・スイッチ（別売）を使用することもできます（→p.126）。

タップ・テンポは、録音したソングに後からテンポを記録することができます。テンポを設定していないソングなどに対してテンポを記録することで、次のようなことが行えます。

・トラックを小節単位で編集する

・外部MIDI機器を接続して同期させる

① ソングの拍子を設定します。
テンポを記録したいソングの拍子が途中で変わるときは、あらかじめ拍子が変わる位置にテンポ・マップを作成します。

テンポの設定は同期して再生しますが、拍子の変化に合わないと小節がズレてしまうことがあります。

② タップ・テンポをフット・スイッチで入力するときは、本機のFOOT SWITCH端子にPS-1フット・スイッチ（別売）などを接続します。

③ テンポを記録する方法を選びます。
TEMPO、**“ TempoTrk ”**タブ・ページで**“ MeasTap ”**（小節の頭でタップ）または**“ BeatTap ”**（1拍ごとにタップ）を選びます。

④ タップ・テンポを記録します。
・**RecStart**ボタンを押して、本機を待機状態にします。タップ・テンポはソングの先頭から記録されます。

・**PLAY**キーか接続したフット・スイッチを押すと、再生と同時に、記録が開始されます。

・再生音を聞きながら、④で設定した間隔で、**PLAY**キーまたはフット・スイッチを押して、タップ・テンポを記録していきます。テンポを記録中はカウンターが表示されます。

PLAYキーを押してタップ・テンポを記録するときに、必要以上の力でキーをたたかないでください。ハードディスク等の故障の原因となります。

⑤ 記録を終了します。
最後のタップ入力をした後に**STOP**キーを押して終了します。例えば4/4拍子で4小節テンポを記録する場合、5小節目の頭まで入力（**“ MeasTap ”**では5回、**“ BeatTap ”**では17回タップ）し、**STOP**キーを押します。**STOP**キーを押すタイミングはありません。最後にタップ入力した小節、または拍子のテンポが、ソングの最後まで自動的にコピーされます。

⑥ テンポ・ソースを確認します。
テンポ・トラックの記録を行うと、**TEMPO**、**“ SetUp ”**タブ・ページの**TempoSource**は自動的に**“ TempoTrk ”**になります。ソングの先頭に移動し、**PLAY**キー押して、ソングを再生しテンポの確認をします。

レコーダー

本機には、1ソングに32[*16]個のチャンネル・トラックがあり、チャンネル・トラックごとに、AからHまでの8つのバーチャル・トラックがあります。

また、オーディオCDを作成するためには、2トラックのステレオ・データにまとめ、マスター・トラックを作成する必要があります。本機には各ソングごとに、AからHまでの8つのバーチャル・トラックを持つ、マスター・トラックを用意しています。

使用可能トラック数と最大同時使用可能トラック数は以下の通りです。

Song Typeによる最大同時使用トラック数

Song Type	録音	再生	パンチ録音
44.1kHz/16bit	16	32[*16]	8
48kHz/16bit			
44.1kHz/24bit	8	16	4
48kHz/24bit			
96kHz/24bit	4	8	2

1. 録音

ミキサー・チャンネルにアサインしたアナログ/デジタル入力音を録音します。録音方法には以下で述べる方法があります。
またマスター・トラックの作成をします。ソングを2トラックのステレオ・データにまとめ、マスター・トラックへ録音します。

1-1. 基本の録音

42ページ「1.ミキサーへの音声入力」で設定した音声を録音します。

note *新規ソングを作成して、そのソングに録音する場合は、36ページ「1-1. 新しいソングを作る」をご覧ください。*

① 新しいソングを作成します（→p.36「1-1. 新しいソングを作る」）。

② ミキサーの設定をします（→p.42「1. ミキサーへの音声入力」）。

③ 入力音にエフェクトをかけます（→p.56「エフェクト」）。

④ 入力音にEQをかけます（→p.48「入力音にEQをかける」）。

⑤ 定位の調整をします（→p.48「3-2. 定位の調整」）。

⑥ 録音モードを確認します。
REC/PLAY MODE、**“ Rec/Play ”**タブ・ページの**Rec Mode**で**“ Normal ”**を選びます。

⑦ 録音レベルを設定します。
録音レベルを設定する方法は2通りあります。
・④までで設定したレベルで録音すると、最大レベルで録音することができます。**CH VIEW**、**“ Ch View ”**タブ・ページの**REC**ボタンを押して**“ PRE ”**にしてください。

・さらに、チャンネル・フェーダーで設定し、そのレベルで録音する場合は、**CH VIEW**、**“ Ch View ”**タブ・ページの**REC**ボタンを押して**“ PST ”**にしてください。

note ***PRE***にしたときは、チャンネル・フェーダーは入力音をマスター・バスに送って、モニターするレベルを設定しますが、***PST***にすると、マスター・バスに送るレベルと録音レベルは同じになります。

note *設定は**MIXER**、**EQ/PHASE/REC[*SEND (EFF/AUX/REC)]**、**“ Rec Send ”**タブ・ページでもできます。*

⑧ 録音する位置に現在ロケーションを移動します（→p.38）。

⑨ **録音待機状態にします。**
RECキーを押します（**REC**、**PLAY**キー点滅）。

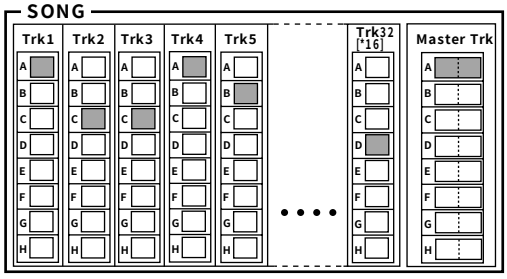
⑩ **録音を開始します。**
PLAYキーを押します（**REC**、**PLAY**キー点灯）。
演奏を開始してください。

⑪ **録音を停止します。**
演奏が終了したら、**STOP**キーを押します（**REC**キー、**PLAY**キー消灯）。録音開始位置に戻り、録音したトラックの**REC/PLAY**キーを押して、PLAY（キー緑色点灯）にします。再生して録音が正しく行われたかを確認してください。

note *入力音に“ **EQ/ATT** ”（または“ **Ch View** ”）タブ・ページのATTの設定は録音、再生に共通です。録音するときに、大幅に、ATTを絞ったときは、再生時に調整が必要な場合があります。*

1-2. バーチャル・トラックを切り替える

ソングごとに最大32[*16]個のトラックと1組みのマスター・トラックがあります。
さらに、各トラックにはそれぞれA～Hの8個のトラックがあります。これをバーチャル・トラックと言います。
録音、再生するときにはA～Hのどのバーチャル・トラックに録音するか、再生するかを設定しておきます。
これによって、バーチャル・トラックを切り替えて複数の演奏を録音し、その中から最適な演奏を選ぶことができます。

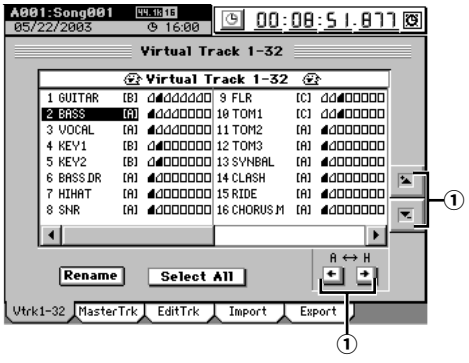


① **バーチャル・トラックを選びます。**
TRACK、“ **Vtrk1-32[*Vtrk1-16]** ”タブ・ページの▼/▲ボタンで、録音するトラックを選び、“ **V-Level** ”←、→ボタン（または**バリュー・ダイヤル**や+、-キー）で、バーチャル・トラックを選びます。

*96kHz/24bitソングの時、“ **Vtrk1-32[*Vtrk1-16]** ”タブ・ページの名前は“ **Vtrk1-8** ”になります。*

*D32XDは44.1kHz/24bitおよび、48kHz/24bitソングの時、“ **Vtrk1-32** ”タブ・ページの名前は“ **Vtrk1-16** ”になります。*

note *バーチャル・トラックにすでに録音データがあるときは、図“ ◢◭ ”のような折り目ができます。*



② **録音します。**
前項「1-1.基本の録音」の操作②～⑪をご覧ください。

1-3. 再生しながら別のトラックを録音（オーバー・ダビング）

録音した演奏を聞きながら、新たな演奏を録音します。

① **録音の準備をします。**
64ページ「1-1.基本の録音」①～⑦をご覧ください。

② **再生トラックを選びます。**
再生するトラックの**REC/PLAY**キーを押して、PLAY（キー緑色点灯）にします。

③ **録音トラックを選びます。**
録音するトラックの**REC/PLAY**キーを押して、REC（キー赤色点滅）にします。

④ **使用しないトラックを消音にします。**
CH ON/SOLOモード・キーをCH ONにします。
再生/録音以外のトラックの**CH ON/SOLO**キーを押してオフ（キー消灯）にし、録音/再生するトラック以外は音が出ないようにします。

⑤ **録音します。**
64ページ「1-1.基本の録音」の操作⑧～⑪をご覧ください。

1-4. トリガー録音

入力した音量が設定した値を超えると録音を開始する機能です。

Trigger/RecStart
設定値を越えた入力音があった時点から、録音を開始します。

MIDI SYNCをMTCに設定しているときは、録音を実行できません。

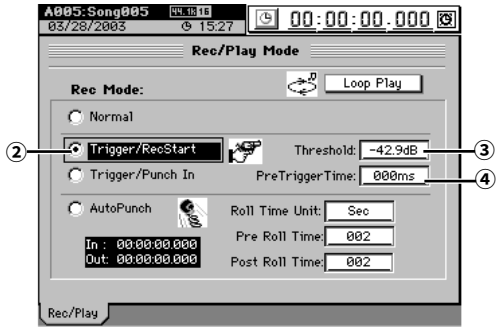
Trigger/Punch In
ソングの再生中に入力レベルが設定値を越えた時点から録音状態に切り替えます。

① **録音の準備をします。**
64ページ「1-1.基本の録音」①～⑤をご覧ください。

② **トリガー録音を設定します。**
REC/PLAY MODE、“ **Rec/Play** ”タブ・ページを表示し、“ **Trigger/RecStart** ”または、“ **Trigger/Punch In** ”選びます（TRIGGER LED点灯）。

③ **録音開始する入力音のレベルの値（“ Threshold ”）を設定します。**

④ **入力音が“ Threshold ”を越えた瞬間より、少し手前（アタック部分）から録音を開始したい場合に、“ PreTriggerTime ”を設定します。**
トリガー録音では、入力音が設定値（“ **Threshold** ”）を超えた瞬間に録音を開始しますが、音の立ち上がり部分で、頭切れを起こさないように調整時間を設定します。



⑤ **RECキーを押して、録音待機の状態にします。**

Trigger/RecStart
RECキーと**PLAY**キーが点滅します。

Trigger/Punch In
RECキーが点滅します。

⑥ 録音を始めます。
Trigger/RecStart
入力音が設定値を超えると録音が自動的に開始します（**REC**、**PLAY**キー点灯）。

Trigger/Punch In
PLAYキーを押して、再生を始めます（**REC**キー点滅、**PLAY**キー点灯）。録音したいロケーションで、演奏を始めます。入力音が設定値を超えると録音が自動的に開始します（**REC**、**PLAY**キー点灯）。

⑦ 演奏が終わったらSTOPキーを押して停止します。
（→p.64「1-1.基本の録音」操作⑩）

1-5. 一部分を録音し直す（パンチ・イン－アウト）

録音した演奏の一部分を間違えたり、思ったような演奏ができなかった場合、ソングの先頭から録音せずにその一部分だけを録音し直すことができます。

パンチ・イン:ソングを再生状態から録音状態に切り替えます。

パンチ・アウト:ソングを録音状態から再生状態に切り替えます。

マニュアル・パンチ・イン－アウト

手動でパンチ・インとパンチ・アウトを切り替えます。
再生中に**REC**キーまたはPS-1フット・スイッチ（別売オプション）を押すことで録音を開始し、**REC**キー、**PLAY**キー、フット・スイッチのいずれかを押すことで録音を終了します。

① 録音の準備をします。
64ページ「1-1.基本の録音」①～⑧をご覧ください。

② 再生レベルを設定します。
パンチ・イン－アウトを行う前後のロケーションの音を聞きたい場合は、**MIXER**、**SOLO/MONITOR**、**“ Monitor ”**タブ・ページで、**“ Cue ”**をオンにします。次に、**“ CueLevel ”**タブ・ページで録音し直すトラックの**“ LEVEL ”**を調整します（→p.51）。

③ ロケーションを、録音開始位置より前に移動します（→p.38）。

④ PLAYキーを押して、再生します（PLAYキー点灯）。
ソングが再生され、再生トラックと録音し直すトラックの再生音が聞こえます。

⑤ 録音したいロケーションでRECキーを押します（REC、PLAYキー点灯）。
録音が開始され（マニュアル・パンチ・イン）録音をし直すことができます。

⑥ 録音を終了したいロケーションでRECキー、またはPLAYキーを押します（RECキー消灯）。
録音が終了し、再生に切り替わります（マニュアル・パンチ・アウト）。

⑦ STOPキーを押して、停止します（PLAYキー消灯）。
録音終了後、現在ロケーションを録音開始位置より前に移動し、録音した内容を確認してください。

フット・スイッチを使ったマニュアル・パンチ・イン－アウト

PS-1フット・スイッチ（別売）を踏むことによって、再生と録音を切り替えます。
演奏中や、離れたところから再生/録音を切り替えることができます。

① FOOT SWITCH端子にフット・スイッチを接続します。

② SYSTEM、“ Control ”タブ・ページを表示し、フット・スイッチの機能を設定します。
“ Function ”で**“ PunchIn-Out ”**を選びます。

*PS-1フット・スイッチを使うときは、**“ Polarity ”**が**“ － ”**になっていることを確認してください（→p.126）。*

③ マニュアル・パンチ・イン-アウトを行います。
「マニュアル・パンチ・イン-アウト」の手順に沿って行います。
ここで、⑤と⑥でフット・スイッチを踏むことで、パンチ・インとパンチ・アウトの切り替えができます。

オート・パンチ・イン－アウト

あらかじめ設定しておいたロケーションで、自動的にパンチ・インとパンチ・アウトを切り替えます。

MIDI SYNCをMTCに設定しているときは、録音を実行できません。

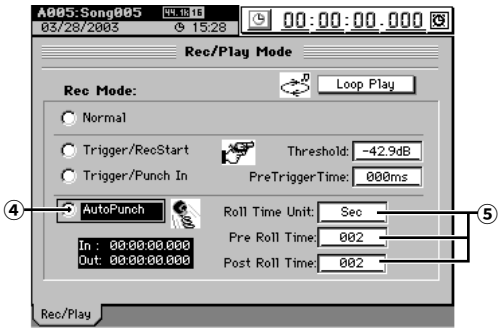
① 録音の準備をします。
64ページ「1-1.基本の録音」①～⑤、⑦をご覧ください。

② 再生レベルを設定します。
録音し直すトラックの録音し直す位置の前後の音を聞きたい場合は、**MIXER**、**SOLO/MONITOR**、**“ Monitor ”**タブ・ページで、**“ Cue ”**をオンにします。次に、**“ CueLevel ”**タブ・ページで録音し直すトラックの**“ LEVEL ”**を調整します（→p.51）。

③ 録音を開始する位置をIN（パンチ・イン）、録音を終了する位置をOUT（パンチ・アウト）として登録します。
IN、OUT位置の登録方法は「ロケート・キーに登録する」（→p.38）をご覧ください。

④ REC/PLAY MODE、“ Rec/Play ”タブ・ページを表示し、Auto Punchボタンを選び、オート・パンチ・イン－アウト録音の機能をオンにします。
AUTO PUNCHインジケーターが点灯します。

⑤ 録音前後の再生位置を設定します。
- **“ Roll Time Unit ”**で単位を選びます。**“ Sec ”**が秒、**“ Meas ”**が小節です。
- **“ Pre Roll Time ”**で録音開始位置よりどのくらい前から再生するかを設定します。
- **“ Post Roll Time ”**で録音終了時位置からどこまで再生するかを設定します。



⑥ **録音を開始します。**
- **REC**キーを押すと、設定した録音開始位置より**“ PreRoll ”**で設定したプリ・ロール時間分前の位置に移動し、録音待機（**REC**キー点滅）になります。
- **PLAY**キーを押すと、再生が開始します。プリ・ロール時間は再生、録音開始位置（IN）からは録音が行われます（**REC**、**PLAY**キー点灯）。

⑦ **録音を終了します。**
- 録音終了位置（OUT）になると録音が終了し再生に切り替わります（**REC**キー消灯、**PLAY**キー点灯）。
- ポスト・ロール時間になると停止します。

⑧ **録音した内容を確認します。**
現在ロケーションを録音開始位置（IN）より前に移動し、録音した内容を確認してください。

ループ録音

オート・パンチ・インーアウト録音時に**Loop Play**ボタンをオンにして、INーOUT間を繰り返し（ループ）録音します。録音終了後、アンドゥ/リドゥ機能を使って、いくつもの録音した演奏を聞き比べながら、もっとも優れた演奏を選ぶことができます。

① **オート・パンチ・インーアウトの設定をします。**
前項「オート・パンチ・インーアウト」の手順①～⑤を参照してください。

② **Loop Playボタンを押して（反転表示）オンにします。**
Loopインジケーターが点灯します。

③ **録音を開始します。**
- **REC**キーを押すと、設定したIN（録音開始）位置よりプリ・ロール時間分前の位置に移動し、録音待機になります（**REC**キー点滅）。
- **PLAY**キーを押すと、再生します（**PLAY**キー点灯）。

  プリ・ロール時間分を再生し、IN位置になると録音が始まります（**REC**キー点灯）。
- OUT位置に達すると録音が終了し、ポスト・ロール時間分が再生されます（**REC**キー消灯）。
- その後、プリ・ロール時間に移動し、同様の動作が繰り返されます。
- 録音区間（INーOUT）外で**STOP**キーを押して停止します。

④ **アンドゥ/リドゥ機能を使って録音内容を確認し、もっとも優れた演奏を選びます。**
- **UNDO**キーを押して、**“ Undo/Redo ”**タブ・ページを表示します。

  “ Undo/Redo ”タブ・ページには、最新の録音（Level00）と過去の録音（Levelループ録音した回数ー1）がRecTrk（トラック番号）と共に表示されます。

  *ループ録音は通常の録音と同じくリストには、**“ RecordTrack ”**と表示されます。*
- **“ Undo/Redo ”**タブ・ページの**Undo**ボタンと**Redo**ボタンを押して録音をした演奏を選びます。選択した演奏が呼び出されます。

⑤ **録音内容を確認します。**
- **PLAY**キーを押して再生し、録音した内容を確認します。

  “ LoopPlay ”がオンの状態であれば、IN（録音開始）位置より、OUT（録音終了）位置まで再生されます。
- この操作を繰り返し、もっとも優れた演奏を選びます。

リストのデーターは最新から16レベルまで戻ることができます。

1-6. マスター・トラックの作成

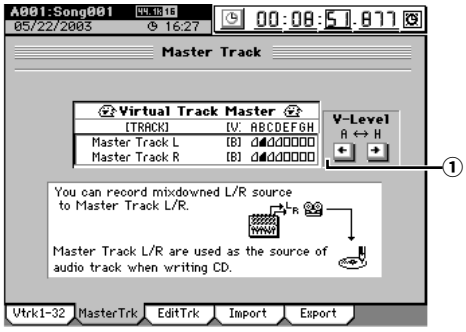
各トラックにエフェクトやEQなどをかけて全体のバランスを整えます。さらにソング全体にエフェクトやEQをかけて音圧、音質を最終的に調整し、2トラックのステレオ・データにまとめて、マスター・トラックを作成します。
また、ここで作成したマスター・トラックのデータをチャンネル・トラックにコピーすることができます（→p.75）。

note *録音やトラック編集後、アンドゥを実行することによって、録音およびトラック編集前の状態に戻すことができます（→p.147）。*

バーチャル・トラックへ録音をした場合は、アンドゥを実行した後に選択されているバーチャル・トラックを確認してください。

Ex. 44.1kHz/16bitソングのトラック1～32[*16]の音声をまとめてマスター・トラックに録音します。

① **ソングのバーチャル・トラックを選びます。**
- マスター・トラックに録音する、各チャンネル・トラックのバーチャル・トラックを選択します（→p.65）。
- マスター・トラックの録音先バーチャル・トラックを選択します。



② **MASTER TRACK STATUSの設定をします。**
- マスター・トラックの**MASTER TRACK STATUS**キーを押して録音（キー赤色点灯）にします。各チャンネル・トラックは自動的にすべて再生（キー緑色点灯）になります。
- 録音しないチャンネルは、**CH ON/SOLO**キーでそのチャンネルをオフ（キー消灯）にします。

③ **インサート・エフェクトをかけます（→p.57）。**

④ **EQをかけます（→p.48）。**

⑤ **定位の調整をします（→p.48）。**

⑥ **マスター・エフェクトをかけます（→p.58）。**

⑦ **ファイナル・エフェクトをかけます（→p.58）。**

⑧ **マスターEQをかけます（→p.49）。**

⑨ **録音モードを設定します。**
REC/PLAY MODE、**“ Rec/Play ”**タブ・ページの**Rec Mode**で**“ Normal ”**を選びます。

⑩ **録音レベルを調整します。**
- マスター・フェーダーをユニティ・ゲイン（0dB）にします。
- ソングを再生します。
- 各チャンネルのレベルをフェーダーで調整し、ソングの音量のバランスを調整します。このレベルでマスター・トラックへ録音されます。

note *マスター・トラックの音がクリップしてしまうときは、マスター・フェーダーを下げてください。*

⑪ **ソングの先頭に移動します（→p.38）。**

note *アルバムCDプロジェクトでは、マスター・トラックの先頭が、CDのトラックの先頭になります。*

⑫ **録音を開始します。**
- **REC**キーを押し録音待機状態にし、**PLAY**キーを押して録音を開始します。
- 録音終了後、**STOP**キーを押して停止します。

⑬ **録音した内容を確認します。**
- マスター・トラックの**MASTER TRACK STATUS**キーを押してPLAY（キー緑色点灯）にします。各チャンネル・トラックは自動的にすべてミュート（**REC/PLAY**キー消灯）になります。
- ソングの先頭に移動し、**PLAY**キーを押して再生し確認します。
- **STOP**キーを押して停止します。

バウンス録音について

複数のトラックのデータをまとめるためには、各トラック間でバウンス録音をする必要がありました。
本機は2トラックにまとめるためのマスター・トラックを持っています。これを使って、複数のトラックのデータをまとめたマスター・トラックのデータを、チャンネル・トラックにコピーすることによりバウンス録音と同じ結果が得られます。

2. 再生

本機の基本的な再生の方法を説明します。

2-1. 再生する

① **再生するトラックを選びます。**
CH ON/SOLOモード・キーをCH ON（キー緑色点灯）にします。
再生するトラックの**CH ON/SOLO**キーをCH ON（キー点灯）にします。
再生するトラックの**REC/PLAY**キーを押して、PLAY（キー緑色点灯）にします。

② **再生を始めるロケーションへ移動します（→p.38）。**

③ **PLAYキーを押して再生を開始します（PLAYキー点灯）。**

④ **インサート・エフェクトをかけます（→p.57）。**

⑤ **EQをかけます（→p.48）。**

⑥ **定位の調整をします（→p.48）。**

⑦ **マスター・エフェクトをかけます（→p.58）。**

⑧ **ファイナル・エフェクトをかけます（→p.58）。**

⑨ **マスターEQをかけます（→p.49）。**

⑩ **STOPキーを押して、再生を停止します（PLAYキー消灯）。**

note *マスター・トラックを再生するには、マスター・トラックの**MASTER TRACK STATUS**キーをPLAY（キー緑色点灯）にすれば再生することができます。*

note *音声データがなくても**STOP**キーを押すまで、再生は止まりません。*

note *PS-1フット・スイッチ（別売）を使用して、再生の開始と停止が行えます（→p.126）。*

2-2. ループ再生

ソングのIN－OUT間を繰り返し再生します。その区間の内容を確認したり、オート・パンチ録音と併用してループ録音をすることができます（→p.67）。

① **再生トラックを選びます。**
前項「2-1.再生する」①をご覧ください。

② **ループ再生する区間（IN－OUT）を登録します（→p.38）。**

③ **REC/PLAY MODE、“ Rec/Play ”タブ・ページを表示し、Loop Playボタンをオン（反転表示）にします。**

④ **ループ再生します。**
PLAYキーを押すと、IN位置から再生を開始し、IN－OUT間を繰り返し再生します。

ループ再生で、OUTからINにつながるまで、数秒の時間がかかります。

⑤ **STOPキーを押して、再生を停止します（PLAYキー消灯）。**

2-3. アルバムCDプロジェクトで再生する

アルバムCDプロジェクトを使用すれば、ソングを好きな順に並べて再生することができます。また、その出力をDAT、MD、カセット・テープ・レコーダーなどに録音することができます。

Ex. アルバムCDプロジェクトで再生する曲を、外部録音機器に録音する。

① アルバムCDプロジェクトで再生する曲を設定します。
アルバムCDプロジェクトの①～④をご覧ください。

アルバムCDプロジェクトでは、ソングは全て他の画面へ移動すると停止します。

② 外部録音機器と接続します。
MASTER OUT LR端子、または**S/P DIF OUT**端子に接続します。

③ 外部録音機器に録音します。
・再生ボタンを押し、アルバムCDプロジェクトを再生して外部録音機器側の録音レベルを調整します。
・アルバムCDプロジェクトの先頭に戻り、外部録音機器の録音を開始し、続いて本機の再生ボタンを押します。

3. トラックの編集

トラック編集には、トラックのコピー、空白の挿入、トラックの消去、トラックの削除、トラックの逆回転、トラックの最適化、トラックの交換、トラックの伸張/圧縮、トラック全体のコピー、トラック全体の交換、フェードイン/フェードアウト、レベルの適正化の編集機能があります。

note *ソング・ドライブの空き容量が少ないと、トラック編集が行えないことがあります。トラック編集に必要な空き容量を確保してください。*

編集範囲の登録

編集する範囲は、**LOC1/IN**から**LOC4/END**の各キーに登録します。

LOC1/INキー:IN位置
LOC2/OUTキー:OUT位置
LOC3/TOキー:TO位置
LOC4/ENDキー:END位置

カウンターや、**FF**、**REW**キーなどで編集をするロケーションへ移動します。
STOREキーを押したあと、**LOC1/IN**、**LOC2/OUT**、**LOC3/TO**、**LOC4/END**のいずれかを押して、そのキーに位置を登録します。押した時点で登録が完了します。
詳しくは、38ページの「ロケート・キーに登録する」をご覧ください。

note *波形を見ながら、より細かな位置を設定する場合は、各編集画面のWaveボタンを押して、Waveダイアログ(→p.139)で行います。*

3-1. トラックの編集方法

トラックのコピー(CopyTrk)

指定した範囲(IN−OUT位置)のトラック・データを他の位置(TO)にコピーします。

・複数回、連続してコピーすることができます。
・1つのトラックだけでなく、複数のトラック・データを同時にコピーすることができます。
・クリップ・ボードを使うことによって、他のソングやドライブにトラック・データをコピーすることができます。

次のような使用例があります。
・数小節のフレーズ(ドラム・パターンなど)を何度も繰り返しコピーして、1曲分のトラックとして作成します。
・曲の1番をコピーして2番を作成します。
・気に入ったフレーズを録音しておき、他のトラックにコピーして使用します。

同じソング内でトラックをコピーする

Ex. トラック1のIN−OUT間を、トラック2のTO位置に3回コピーします。

*コピーの設定をする前に、コピー元(**Source**)とコピー先(**Destination**)のバーチャル・トラックを確認してください。*

① コピー範囲を設定します。
以下のロケーションをそれぞれ設定します。
・IN位置にコピー元の開始位置
・OUT位置にコピー元の終了位置
・TO位置にコピー先の開始位置

② " CopyTrk "を選びます。
TRACK、**" EditTrk "**タブ・ページの**Edit Trk Type**セルを押し、**Edit Trk Type**ダイアログで**" CopyTrk "**を選び、**OK**ボタンを押します。

③ コピー・モードを選びます。
Modeボタンを押して、**Copy Mode**ダイアログでモードを選び、**OK**ボタンを押します。
OverWrite: コピーされた位置にあるトラック・データは上書きされます。
Insert: コピーされたデータが挿入され、以降のトラック・データは後にずれます。

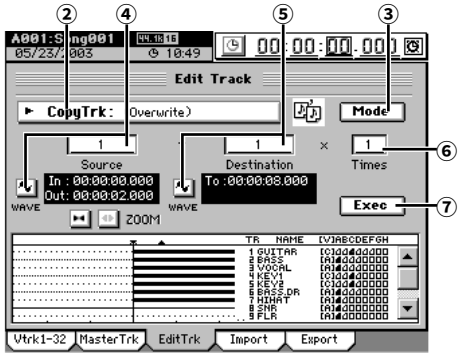
④ コピー元のトラック番号を選びます。
・**Source**セルにトラック**" 1 "**を選びます。
・IN、OUTのロケーションを確認します。より細かな位置を設定する場合は、**Source**の**Wave**ボタンを押して、**Wave**ダイアログ（→p.139）で行います。

⑤ コピー先のトラック番号を選びます。
・**Destination**セルにトラック**" 2 "**を選びます。

note *" Source "に複数のトラックを設定したときは、そのトラック数と同じトラック数の" Destination "を指定してください。*

・TOのロケーションを確認します。より細かな位置を設定する場合は、**Destination**の**Wave**ボタンを押して、**Wave**ダイアログ（→p.139）で行います。

⑥ コピー回数を指定します。
Timesセルにコピー回数**" 3 "**を選びます。



⑦ 編集を実行します。
Exec.ボタンを押します。**Copy Trk**ダイアログの、**Yes**ボタンを押すと編集が実行されます。
編集が終了すると**" Completed "**と表示されますので、**OK**ボタンを押します。

⑧ 編集の結果を確認します。
LOC3/TOキーを押して、TO位置から再生し編集が正しく行われたかを確認してください。
編集をやり直したいときは、アンドゥで実行前の状態に戻すことができます（→p.147）。

クリップ・ボードを使って、他のソングのトラックへコピーする

サンプリング周波数/bit数の異なるソング間のトラックのコピーは、クリップ・ボードを使うことで、自動的に周波数/bit数変換が行われます。また、24bitから16bitへのbit変換を行うとき、量子化雑音を目立たなくさせるためにディザー処理を行うことができます。

クリップ・ボードにコピーされたソングと、コピー先のソングのサンプリング周波数が違う場合には、変換処理を行うため、コピーに時間がかかります。

Ex. 48kHz/24bitソング001のトラック1のIN−OUT間を、44.1kHz/16bitソング002のトラック2のTO位置に1回コピーします。

*コピーの設定をする前に、コピー元（**Source**）とコピー先（**Destination**）のバーチャル・トラックを確認してください。*

① ソング001を選びます（→p.37「1-3 ソングを選ぶ」）。

② コピー範囲を設定します。
以下のロケーションをそれぞれ設定します（→p.69）。
・IN位置にコピー元の開始位置
・OUT位置にコピー元の終了位置

③ " CopyTrk "を選びます。
TRACK、**" EditTrk "**タブ・ページの**Edit Trk Type**セルを押し、**Edit Trk Type**ダイアログで**" CopyTrk "**を選び、**OK**ボタンを押します。

④ コピー元のトラック番号を選びます。
・**Source**セルにトラック**" 1 "**を選びます。
・IN、OUTのロケーションを確認します。より細かな位置を設定する場合は、**Source**の**Wave**ボタンを押して、**Wave**ダイアログ（→p.139）で行います。

⑤ コピー先のトラック番号にクリップ・ボードを選びます。
Destinationセルにトラック**" Clip "**を選びます。

⑥ コピーを実行します。
「同じソング内でトラックをコピーする」の操作⑦を参照してください。

note *クリップ・ボードのデータは上書きされます。*

⑦ ソング002を選びます（→p.37「1-3 ソングを選ぶ」）。

⑧ TO位置を登録します。（→p.69）
TOのロケーションを確認します。より細かな位置を設定する場合は、**Destination**の**Wave**ボタンを押して、**Wave**ダイアログ（→p.139）で行います。

⑨ " CopyTrk "を選びます。
TRACK、**" EditTrk "**タブ・ページの**Edit Trk Type**セル選び、**Edit Trk Type**ダイアログで**" CopyTrk "**を選び、**OK**ボタンを押します。

⑩ コピー・モードを選びます。
Modeボタンを押して、**Copy Mode**ダイアログでモードを選び、**OK**ボタンを押します。
OverWrite: コピーされた位置にあるトラック・データは上書きされます。
Insert: コピーされたデータが挿入され、以降のトラック・データは後にずれます。

⑪ コピー元のトラック番号にクリップ・ボードを選びます。
Sourceセルにトラック**" Clip1 "**を選びます。数字はクリップ内のトラック数を示しています。

⑫ コピー先のトラック番号を選びます。
Destinationセルにトラック**" 2 "**を選びます。

⑬ コピー回数を指定します。
Timesセルにコピー回数**" 1 "**を選びます。

note *" Source "に複数のトラックを設定したときは、そのトラック数と同じトラック数の" Destination "を指定してください。*

⑭ 編集を実行します。
Exec.ボタンを押して、**Copy Trk**ダイアログを表示します。
ディザー処理を行うときは、**Dither**ボタンをオンにします。
Yesボタンを押すと編集が実行されます。
編集が終了すると**" Completed "**と表示されますので、**OK**ボタンを押します。

⑮ 編集の結果を確認します。
LOC3/TOキーを押して、TO位置から再生し編集が正しく行われたかを確認してください。
編集をやり直したいときは、アンドゥで実行前の状態に戻すことができます（→p.147）。

空白の挿入（InsertTrk）

指定した範囲（IN−OUT）のトラックに空白を挿入します。挿入された空白以降のトラック・データは後退します。

・1つのトラックだけでなく、同時に複数のトラックに空白を挿入することができます。

次のような使用例があります。

・演奏データの途中にフレーズを追加したいときに、そのフレーズ分の長さだけの空白を挿入し、その箇所に録音をします。

Ex. トラック1のIN−OUT間に空白を挿入します。

*空白を挿入する前に、挿入先（**Destination**）のバーチャル・トラックを確認してください。*

① 空白の範囲を設定します。
以下のロケーションをそれぞれ設定します（→p.69）。

・IN位置に空白の開始位置

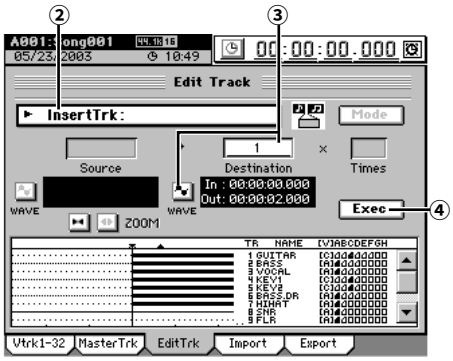
・OUT位置に空白の終了位置

② “ InsertTrk ”を選びます。
TRACK、**“ EditTrk ”**タブ・ページの**Edit Trk Type**セルを押し、**Edit Trk Type**ダイアログで**“ InsertTrk ”**を選び、**OK**ボタンを押します。

③ 空白を挿入する先のトラック番号を選びます。

・**Destination**セルにトラック**“ 1 ”**を選びます。

・IN、OUTのロケーションを確認します。より細かな位置を設定する場合は、**Destination**の**Wave**ボタンを押して、**Wave**ダイアログ（→p.139）で行います。



④ 編集を実行します。
Exec.ボタンを押します。**InsertTrk**ダイアログの、**Yes**ボタンを押すと編集が実行されます。
編集が終了すると**“ Completed ”**と表示されますので、**OK**ボタンを押します。

⑤ 編集の結果を確認します。
LOC1/INキーを押して、IN位置から再生し編集が正しく行われたかを確認してください。
編集をやり直したいときは、アンドゥで実行前の状態に戻すことができます（→p.147）。

トラックの消去（EraseTrk）

指定した範囲（IN−OUT）のトラック・データを消去します。消去すると、その区間の元のデータは空白になります。
次項の「トラックの削除」とは異なり、OUT位置以降にあったデータは前に移動しません。

・1つのトラックだけでなく、同時に複数のトラックのIN−OUT区間を消去することもできます。

Ex. トラック1のIN−OUT間を消去します。

*消去設定の前に、消去する対象の（**Destination**）のバーチャル・トラックを確認してください。*

① 消去の範囲を設定します。
以下のロケーションをそれぞれ設定します（→p.69）。

・IN位置に消去の開始位置

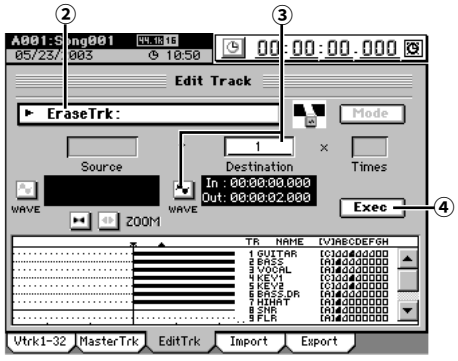
・OUT位置に消去の終了位置

② “ EraseTrk ”を選びます。
TRACK、**“ EditTrk ”**タブ・ページの**Edit Trk Type**セルを押し、**Edit Trk Type**ダイアログで**“ EraseTrk ”**を選び、**OK**ボタンを押します。

③ 消去先のトラック番号を選びます。

・**Destination**セルにトラック**“ 1 ”**を選びます。

・IN、OUTのロケーションを確認します。より細かな位置を設定する場合は、**Destination**の**Wave**ボタンを押して、**Wave**ダイアログ（→p.139）で行います。



④ 編集を実行します。
Exec.ボタンを押します。**EraseTrk**ダイアログの、**Yes**ボタンを押すと編集が実行されます。
編集が終了すると**“ Completed ”**と表示されますので、**OK**ボタンを押します。

⑤ 編集の結果を確認します。
LOC1/INキーを押して、IN位置から再生し編集が正しく行われたかを確認してください。
編集をやり直したいときは、アンドゥで実行前の状態に戻すことができます（→p.147）。

トラックの削除（DeleteTrk）

指定した範囲（IN−OUT）のトラック・データを削除します。削除すると、その区間の後ろ（OUT位置以降）のデータが前に移動します。

・1つのトラックだけでなく、同時に複数のトラックのIN−OUT区間を削除することができます。

トラック・データを削除する

Ex. トラック1のIN−OUT間を削除します。

*削除設定の前に、削除する対象の（**Destination**）のバーチャル・トラックを確認してください。*

① 削除の範囲を設定します。
以下のロケーションをそれぞれ設定します（→p.69）。

・IN位置に削除開始位置

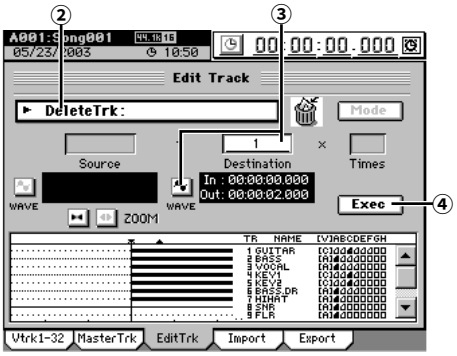
・OUT位置に削除終了位置

② “ DeleteTrk ”を選びます。
TRACK、**“ EditTrk ”**タブ・ページの**Edit Trk Type**セルを押し、**Edit Trk Type**ダイアログで**“ DeleteTrk ”**を選び、**OK**ボタンを押します。

③ 削除先のトラック番号を選びます。

・**Destination**セルにトラック**“ 1 ”**を選びます。

・IN、OUTのロケーションを確認します。より細かな位置を設定する場合は、**Destination**の**Wave**ボタンを押して、**Wave**ダイアログ（→p.139）で行います。



④ 編集を実行します。
Exec.ボタンを押します。**DeleteTrk**ダイアログの、**Yes**ボタンを押すと編集が実行されます。
編集が終了すると**“ Completed ”**と表示されますので、**OK**ボタンを押します。

⑤ 編集の結果を確認します。
LOC1/INキーを押して、IN位置から再生し編集が正しく行われたかを確認してください。
編集をやり直したいときは、アンドゥで実行前の状態に戻すことができます（→p.147）。

トラックのデータを全て削除する

① TRACK、“ Vtrk1-32[*Vtrk1-16] ”タブ・ページで、削除したいトラックにデータがあることを確認します。

② 削除の範囲を設定します。
以下のロケーションをそれぞれ設定します（→p.69）。

・IN位置にソングの先頭位置

・OUT位置にソングの終了位置

③ 前項の「トラック・データを削除する」の②〜⑤を実行します。

トラックの交換（SwapTrk）

指定した範囲（IN−OUT）のトラック・データを、他のトラック・データの同じ区間と交換（スワップ）します。

・1つのトラックだけでなく、同時に複数のトラックを交換することができます。

Ex. トラック1とトラック2のIN−OUT間を交換します。

*トラックの交換をする前に、交換元（**Source**）と交換先（**Destination**）のバーチャル・トラックを確認してください。*

① 交換の範囲を設定します。
以下のロケーションをそれぞれ設定します（→p.69）。

・IN位置にスワップ開始位置

・OUT位置にスワップ終了位置

② “ SwapTrk ”を選びます。
TRACK、**“ EditTrk ”**タブ・ページの**Edit Trk Type**セルを押し、**Edit Trk Type**ダイアログで**“ SwapTrk ”**を選び、**OK**ボタンを押します。

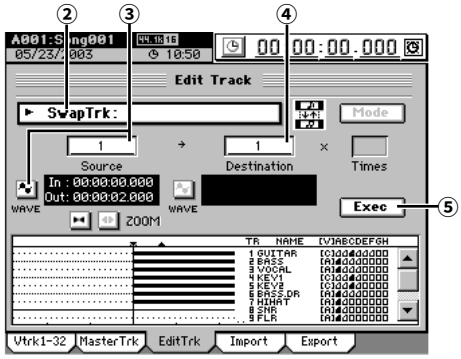
③ 交換元のトラック番号を選びます。

・**Source**セルにトラック**“ 1 ”**を選びます。

・IN、OUTのロケーションを確認します。より細かな位置を設定する場合は、**Destination**の**Wave**ボタンを押して、**Wave**ダイアログ（→p.139）で行います。

④ 交換先のトラック番号を選びます。
Destinationセルにトラック**“ 2 ”**を選びます。

note *“ **Source** ”に複数のトラックを設定したときは、そのトラック数と同じトラック数の**“ Destination ”**を指定してください。*



⑤ 編集を実行します。
Exec.ボタンを押します。**Swap Trk**ダイアログの、**Yes**ボタンを押すと編集が実行されます。
編集が終了すると**“ Completed ”**と表示されますので、**OK**ボタンを押します。

⑥ 編集の結果を確認します。
LOC1/INキーを押して、IN位置から再生し編集が正しく行われたかを確認してください。
編集をやり直したいときは、アンドゥで実行前の状態に戻すことができます。（→p.147）

トラックの逆回転（ReverseTrk）

指定した範囲（IN−OUT）のトラック・データを、逆回転して再生した音声を、TO位置にコピーします。

・IN−OUT区間を1回だけでなく、複数回、連続してコピーすることができます。

・1つのトラックだけでなく、複数のトラックのデータを同時にコピーすることができます。

・コピーされた位置（TO位置）にあるトラック・データは上書きされます。

Ex. トラック1のIN−OUT間をトラック2のTO位置にリバースして、3回コピーします。

*コピーの設定をする前に、コピー元（**Source**）とコピー先（**Destination**）のバーチャル・トラックを確認してください。*

① コピー範囲を設定します。
以下のロケーションをそれぞれ設定します（→p.69）。

・IN位置にコピー元の開始位置

・OUT位置にコピー元の終了位置

・TO位置にコピー先の開始位置

② “ ReverseTrk ”を選びます。
TRACK、**“ EditTrk ”**タブ・ページの**Edit Trk Type**セルを押し、**Edit Trk Type**ダイアログで**“ ReverseTrk ”**を選び、**OK**ボタンを押します。

③ リバース元のトラック番号を選びます。

・**Source**セルにトラック**“ 1 ”**を選びます。

・IN、OUTのロケーションを確認します。より細かな位置を設定する場合は、**Source**の**Wave**ボタンを押して、**Wave**ダイアログ（→p.139）で行います。

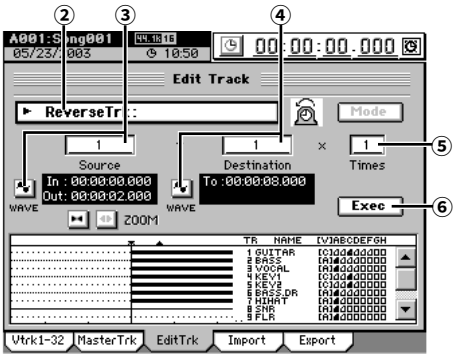
④ リバース先のトラック番号を選びます。

・**Destination**セルにトラック**“ 2 ”**を選びます。

note ***“ Source ”**に複数のトラックを設定したときは、そのトラック数と同じトラック数の**“ Destination ”**を指定してください。*

・TOのロケーションを確認します。より細かな位置を設定する場合は、**Destination**の**Wave**ボタンを押して、**Wave**ダイアログ（→p.139）で行います。

⑤ コピー回数を指定します。
Timesセルにコピー回数**“ 3 ”**を選びます。



⑥ 編集を実行します。
Exec.ボタンを押します。**ReverseTrk**ダイアログの、**Yes**ボタンを押すと編集が実行されます。
編集が終了すると**“ Completed ”**と表示されますので、**OK**ボタンを押します。

⑦ 編集の結果を確認します。
LOC3/TOキーを押して、TO位置から再生し編集が正しく行われたかを確認してください。
編集をやり直したいときは、アンドゥで実行前の状態に戻すことができます。（→p.147）

note *この編集は、指定範囲（IN−OUT）が長いほど作業終了（**Completed**）までの時間が長くなります。*

トラックの最適化（OptimizeTrk）

指定した範囲（IN−OUT）のトラック・データを、データの最適化（オプティマイズ）をします。
各オプティマイズ・モードの効果は、リファレンス編、142ページ「OptimizeTrk」をご覧ください。

*オプティマイズを実行する前に、最適化するトラック（**Destination**）のバーチャル・トラックを確認してください。*

トラック・データを最適化（オプティマイズ）する

Ex. トラック1を使って、トラック編集や録音を繰り返し行ったため発生した、“ Disk too busy. ”のエラー・メッセージを回避するための最適化を実行します。

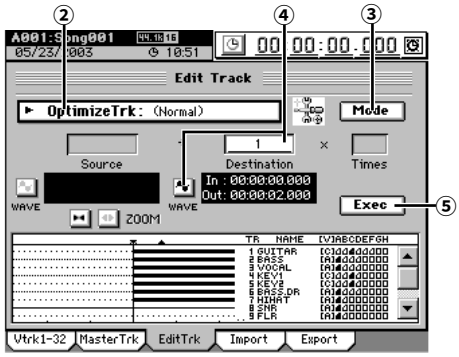
① オプティマイズの範囲を設定します。
以下のロケーションをそれぞれ設定します（→p.69）。

・IN位置に**“ Disk too busy. ”**が出始める少し前の位置

・OUT位置に**“ Disk too busy. ”**が出なくなる位置

② “ OptimizeTrk ”を選びます。
TRACK、**“ EditTrk ”**タブ・ページの**Edit Trk Type**セルを押し、**Edit Trk Type**ダイアログで**“ OptimizeTrk ”**を選び、**OK**ボタンを押します。

③ オプティマイズ・モードを選びます。
Modeボタンを押し、**Optimize Mode**ダイアログを表示します。
ここでは**“ Normal ”**を選び、**OK**ボタンを押して**“ EditTrk ”**タブ・ページへ戻ります。



④ 最適化先のトラック番号を選びます。

・データが密集していると思われるトラックを探し（ここではトラック1とする）、**Destination**セルにトラック**“ 1 ”**を選びます。

・IN、OUTのロケーションを確認します。より細かな位置を設定する場合は、**Destination**の**Wave**ボタンを押して、**Wave**ダイアログ（→p.139）で行います。

⑤ 編集を実行します。
Exec.ボタンを押します。**OptimizeTrk**ダイアログの、**Yes**ボタンを押すと編集が実行されます。
編集が終了すると**“ Completed ”**と表示されますので、**OK**ボタンを押します。

⑥ 編集の結果を確認します。
LOC1/INキーを押してIN位置から再生し、**“ Disk too busy. ”**が表示されないで再生が正しく行われれば最適化されています。
アンドゥで実行前の状態に戻すことができます（→p.147）。

note *この編集は、指定範囲（IN−OUT）が長いほど作業終了（**Completed**）までの時間が長くなります。*

*特定のトラックに編集や録音を繰り返して行っていなくても、録音/再生中にHDD/CDアクセス・インジケータが点滅にならず、連続して点灯するようなことがあります。このような場合には**“ Disk too busy. ”**というメッセージが発生する可能性があります。*
DestinationにAllを指定し、ソングの先頭と終了位置をIN-OUTにしてOptimize(normal)を行ってください。

無音部の音声情報を消去する

Ex. トラック1のIN−OUT間の無音部分の音声情報を消去し空白にします。

① オプティマイズの範囲を設定します。
以下のロケーションをそれぞれ設定します（→p.69）。
・IN位置に消去する無音部分の少し前の位置
・OUT位置に無音部分後の位置

② “ OptimizeTrk ”を選びます。
TRACK、**“ EditTrk ”**タブ・ページの**Edit Trk Type**セルを押し、**Edit Trk Type**ダイアログで**“ OptimizeTrk ”**を選び、**OK**ボタンを押します。

③ オプティマイズ・モードを選びます。
Modeボタンを押し、**Optimize Mode**ダイアログを表示します。
ここでは**“ Erase Silence ”**を選び、**OK**ボタンを押して**“ EditTrk ”**タブ・ページへ戻ります。

④ 最適化先のトラック番号を選びます。
・ここでは、**Destination**セルにトラック**“ 1 ”**を選びます。
・IN、OUTのロケーションを確認します。より細かな位置を設定する場合は、**Destination**の**Wave**ボタンを押して、**Wave**ダイアログ（→p.139）で行います。

⑤ 編集を実行します。
Exec.ボタンを押します。**OptimizeTrk**ダイアログの、**Yes**ボタンを押すと編集が実行されます。
編集が終了すると**“ Completed ”**と表示されますので、**OK**ボタンを押します。

⑥ 編集の結果を確認します。
LOC1/INキーを押してIN位置から再生し、編集を確認します。アンドゥで実行前の状態に戻すことができます。（→p.147）

note *この編集は、指定範囲（IN−OUT）が長いほど作業終了（**Completed**）までの時間が長くなります。*

ノイズを消去する

Ex. トラック1のIN−OUT間のノイズを消去します。

① オプティマイズの範囲を設定します。
以下のロケーションをそれぞれ設定します（→p.69）。
・IN位置にノイズがある少し前の位置
・OUT位置にノイズ発生後の位置

② “ OptimizeTrk ”を選びます。
TRACK、**“ EditTrk ”**タブ・ページの**Edit Trk Type**セルを押し、**Edit Trk Type**ダイアログで**“ OptimizeTrk ”**を選び、**OK**ボタンを押します。

③ オプティマイズ・モードを選びます。
Modeボタンを押し、**Optimize Mode**ダイアログを表示します。
ここでは**“ Erase Punch Noise ”**を選び、**OK**ボタンを押して**“ EditTrk ”**タブ・ページへ戻ります。

④ 最適化先のトラック番号を選びます。
・**Destination**セルにトラック**“ 1 ”**を選びます。
・IN、OUTのロケーションを確認します。より細かな位置を設定する場合は、**Destination**の**Wave**ボタンを押して、**Wave**ダイアログ（→p.139）で行います。

⑤ 編集を実行します。
Exec.ボタンを押します。**OptimizeTrk**ダイアログの、**Yes**ボタンを押すと編集が実行されます。
編集が終了すると**“ Completed ”**と表示されますので、**OK**ボタンを押します。

⑥ 編集の結果を確認します。
LOC1/INキーを押してIN位置から再生し、編集を確認します。アンドゥで実行前の状態に戻すことができます（→p.147）。

*ノイズが消去できない場合は、アンドゥで前の状態に戻り、操作③の**Optimize Mode**ダイアログ内の**“ Sens ”**の値を少し上げてください（→p.143）。*

note *この編集は、指定範囲（IN−OUT）が長いほど作業終了（**“ Completed ”**）までの時間が長くなります。*

トラックの伸張/圧縮（ExpCmpTrk）

指定した範囲（IN−OUT）のトラック・データを、任意のトラックの範囲（TO−END）に伸長/圧縮します。

・元データを残したまま、別のトラックに時間を伸長/圧縮変換した結果を生成できます。
・ピッチを変換する/しないを選択できます。
・最大2トラック・データを同時に変換することができます。
・生成したデータは複数回、連続してコピーすることができます。

次のような使用例があります。

・テンポの違うドラム・ループなどを同じテンポに合わせます。
・フレーズを設定したロケーション内に収めます。

Ex. トラック1のIN−OUT間を、トラック2のTO−END間の長さにピッチを変えずに変換し、トラック2のTO位置から3回コピーします。

*トラックの伸張/圧縮をする前に、伸張/圧縮元（**Source**）と伸張/圧縮先（**Destination**）のバーチャル・トラックを確認してください。*

① 伸張/圧縮の範囲を設定します。
以下のロケーションをそれぞれ設定します（→p.69）。
・IN位置に伸張/圧縮元の開始位置
・OUT位置に伸張/圧縮元の終了位置
・TO位置に伸張/圧縮先の開始位置
・END位置に伸張/圧縮先の終了位置

② “ ExpCmpTrk ”を選びます。
TRACK、**“ EditTrk ”**タブ・ページの**Edit Trk Type**セルを押し、**Edit Trk Type**ダイアログで**“ ExpCmpTrk ”**を選び、**OK**ボタンを押します。

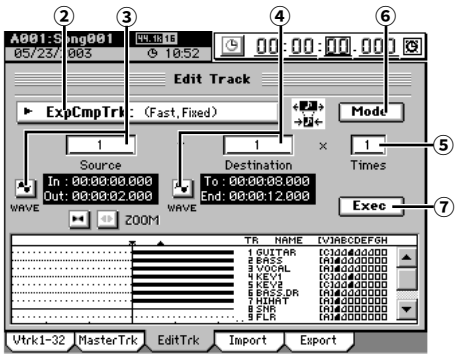
③ 伸張/圧縮元のトラック番号を選びます。
・**Source**セルにトラック**“ 1 ”**を選びます。
・IN、OUTのロケーションを確認します。より細かな位置を設定する場合は、**Source**の**Wave**ボタンを押して、**Wave**ダイアログ（→p.139）で行います。

④ 伸張/圧縮先のトラック番号を選びます。
・**Destination**セルにトラック**“ 2 ”**を選びます。

note *“ **Source** ”に複数のトラックを設定したときは、そのトラック数と同じトラック数の**“ Destination ”**を指定してください。*

・IN、OUTのロケーションを確認します。より細かな位置を設定する場合は、**Destination**の**Wave**ボタンを押して、**Wave**ダイアログ（→p.139）で行います。

⑤ コピー回数を選択します。
Timesセルにコピー回数**“ 3 ”**を選びます。



⑥ 伸張/圧縮モードを選びます。
Modeボタンを押し、**ExpCmp Mode**ダイアログでモードを選び、**OK**ボタンを押します。
各モードの効果は143ページ「ExpCmpTrk」A5.Modeをご覧ください。
ここでは**" Fast "**(処理速度重視)と**" Fixed "**(ピッチ固定)を選び、**OK**ボタンを押して**" EditTrk "**タブ・ページへ戻ります。

⑦ 編集を実行します。
Exec.ボタンを押します。**ExpCmpTrk**ダイアログの、**Yes**ボタンを押すと編集が実行されます。
編集が終了すると**" Completed "**と表示されますので、**OK**ボタンを押します。

⑧ 編集の結果を確認します。
LOC3/TOキーを押して、TO位置から再生し編集が正しく行われたかを確認してください。
編集をやり直したいときは、アンドゥで実行前の状態に戻すことができます(→p.147)。

note *この編集は、指定範囲(IN−OUT)が長いほど作業終了(**Completed**)までの時間が長くなります。*

トラック全体のコピー/バーチャル・トラックへのコピー(CopyWholeTrk)

トラック・データ全体(最初から最後まで)を他のトラック全体にコピーします。

・1つのトラックだけでなく、複数のトラックを同時にコピーできます。

・コピー先のバーチャル・トラックを指定することができます。

次のような使用例があります。

・1つのトラックを複数のバーチャル・トラックにあらかじめコピーし、その一部が異なる演奏違いを次々に作成します。

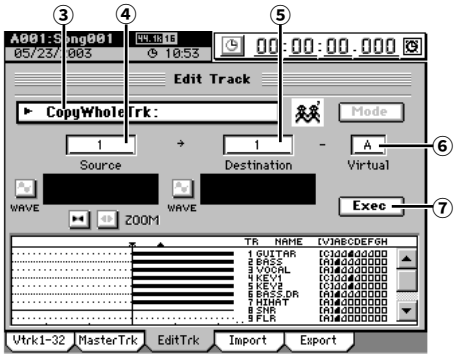
バーチャル・トラックにコピーする

Ex. トラック1のバーチャル・トラック" A "のデータをトラック2のバーチャル・トラック" B "にコピーします。

① コピー元のバーチャル・トラックを選択します。
TRACK、**" Vtrk1−32[*Vtrk1−16] "**タブ・ページで、トラック1のバーチャル・トラック**" A "**を選びます。

② コピー先を確認します。
TRACK、**" Vtrk1−32[*Vtrk1−16] "**タブ・ページで、トラック2のバーチャル・トラック**" B "**が空白または消してもよい(上書き可能な)トラックかを確認します。

③ " CopyWholeTrk "を選びます。
TRACK、**" EditTrk "**タブ・ページの**Edit Trk Type**セルを押し、**Edit Trk Type**ダイアログで**" CopyWholeTrk "**を選び、**OK**ボタンを押します。



④ コピー元のトラック番号を選びます。
Sourceセルにトラック**" 1 "**を選びます。

⑤ コピー先のトラック番号を選びます。
Destinationセルにトラック**" 2 "**を選びます。

note ***" Source "**に複数のトラックを設定したときは、そのトラック数と同じトラック数の**" Destination "**を指定してください。*

⑥ コピー先のバーチャル・トラックを選びます。
Virtualセルにバーチャル・トラック**" B "**を選びます。

⑦ 編集を実行します。
Exec.ボタンを押します。**CopyWholeTrk**ダイアログの、**Yes**ボタンを押すと編集が実行されます。
編集が終了すると**" Completed "**と表示されますので、**OK**ボタンを押します。

⑧ TRACK、" Vtrk1−32[*Vtrk1−16] "タブ・ページで、トラック2のバーチャル・トラック" B "を選びます。

⑨ 編集の結果を確認します。
ソングの先頭から再生し、コピーが正しく行われたかを確認します。
編集をやり直したいときは、アンドゥで実行前の状態に戻すことができます(→p.147)。

トラック全体の交換（SwapWholeTrk）

トラック・データ全体（最初から最後まで）を他のトラック・データ全体と交換（スワップ）します。

・1つのトラックだけでなく、複数のトラックを同時に交換できます。

次のような使用例があります。

・録音したトラックを種類別等に並べ直します。

・異なるバーチャル・トラックにまたがってしまったデータをバーチャル・トラック**“ A ”**などに並べ直します。

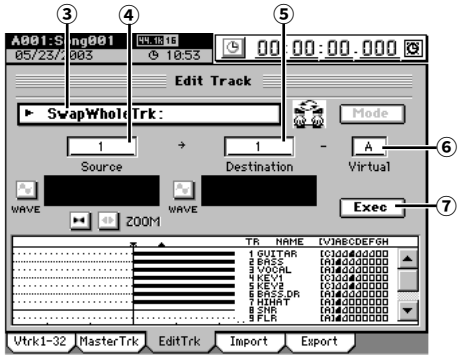
トラック全体を交換する

Ex. トラック1のバーチャル・トラック“ A ”をトラック2のバーチャル・トラック“ B ”と交換します。

① 交換元を選択します。
TRACK、**“ Vtrk1−32[*Vtrk1−16] ”**タブ・ページで、トラック1のバーチャル・トラック**“ A ”**を選びます。

② 交換先を確認します。
TRACK、**“ Vtrk1−32[*Vtrk1−16] ”**タブ・ページでトラック2のバーチャル・トラック**“ B ”**が交換したいトラックかを確認します。

③ “ SwapWholeTrk ”を選びます。
TRACK、**“ EditTrk ”**タブ・ページの**Edit Trk Type**セルを押し、**Edit Trk Type**ダイアログで**“ SwapWholeTrk ”**を選び、**OK**ボタンを押します。



④ 交換元のトラック番号を選びます。
Sourceセルにトラック**“ 1 ”**を選びます。

⑤ 交換先のトラック番号を選びます。
Destinationセルにトラック**“ 2 ”**を選びます。

note ***“ Source ”に複数のトラックを設定したときは、そのトラック数と同じトラック数の“ Destination ”を指定してください。***

⑥ 交換先のバーチャル・トラックを選びます。
Virtualセルにバーチャル・トラック**“ B ”**を選びます。

⑦ 編集を実行します。
Exec.ボタンを押します。**SwapWholeTrk**ダイアログの、**Yes**ボタンを押すと編集が実行されます。
編集が終了すると**“ Completed ”**と表示されますので、**OK**ボタンを押します。

⑧ TRACK、“ Vtrk1−32[*Vtrk1−16] ”タブ・ページで、トラック2のバーチャル・トラックに“ B ”を選びます。

⑨ 編集の結果を確認します。
ソングの先頭から再生し編集が正しく行われたかを確認してください。**“ Source ”**側のトラック1のバーチャル・トラック**“ A ”**も同様に確認します。
編集をやり直したいときは、アンドゥで実行前の状態に戻すことができます（→p.147）。
このとき、トラック1のバーチャル・トラックを**“ A ”**に戻してください。

フェードイン/フェードアウト（FadeTrk）

指定した範囲（IN−OUT）のトラック・データを、フェードイン、フェードアウトします。両方を組み合わせて使用することでクロスフェードすることもできます。

・1つのトラックだけでなく、複数のトラックのデータを同時にフェードイン、フェードアウトすることができます。

フェードインする

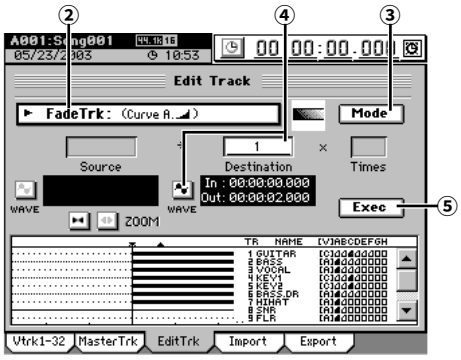
Ex. トラック1のIN−OUT間をフェードインします。

① フェードインの範囲を設定します。
以下のロケーションをそれぞれ設定します（→p.69）。
・IN位置にフェードイン開始位置
・OUT位置にフェードイン終了位置

② “ FadeTrk ”を選びます。
TRACK、**“ EditTrk ”**タブ・ページの**Edit Trk Type**セルを押し、**Edit Trk Type**ダイアログで**“ FadeTrk ”**を選び、**OK**ボタンを押します。

③ フェードイン・カーブを選びます。
Modeボタンを押し、**Fade Mode**ダイアログを表示します。
A.B.C.:フェードイン・カーブ
D.E.F.:フェードアウト・カーブ
各カーブの違いは145ページ「**FadeTrk**」をご覧ください。
ここでは**“ A ”**タイプのカーブを選び、**OK**ボタンを押して**“ EditTrk ”**タブ・ページへ戻ります。

④ フェードインをするトラック番号を選びます。
・**Destination**セルにトラック**“ 1 ”**を選びます。
・IN、OUTのロケーションを確認します。より細かな位置を設定する場合は、**Destination**の**Wave**ボタンを押して、**Wave**ダイアログ（→p.139）で行います。



⑤ 編集を実行します。
Exec.ボタンを押します。**FadeTrk**ダイアログの、**Yes**ボタンを押すと編集が実行されます。
編集が終了すると**“ Completed ”**と表示されますので、**OK**ボタンを押します。

⑥ 編集の結果を確認します。
LOC1/INキーを押して、IN位置から再生し編集が正しく行われたかを確認してください。
編集をやり直したいときは、アンドゥで実行前の状態に戻すことができます（→p.147）。

note *この編集は、指定範囲（IN−OUT）が長いほど作業終了（**Completed**）までの時間が長くなります。*

フェードアウトする

Ex. トラック1のIN−OUT間をフェードアウトします。

① フェードアウトの範囲を設定します。
以下のロケーションをそれぞれ設定します（→p.69）。

・IN位置にフェードアウト開始位置

・OUT位置にフェードアウト終了位置

② “ FadeTrk ”を選びます。
TRACK、**“ EditTrk ”**タブ・ページの**Edit Trk Type**セルを押し、**Edit Trk Type**ダイアログで**“ FadeTrk ”**を選び、**OK**ボタンを押します。

③ フェードアウト・カーブを選びます。
Modeボタンを押し、**Fade Mode**ダイアログを表示します。
A.B.C.:フェードイン・カーブ
D.E.F.:フェードアウト・カーブ
各カーブの違いは145ページ「**FadeTrk**」をご覧ください。
ここでは**“ D ”**タイプのカーブを選び、**OK**ボタンを押して**“ EditTrk ”**タブ・ページへ戻ります。

④ フェードアウト先のトラック番号を選びます。

・**Destination**セルにトラック**“ 1 ”**を選びます。

・IN、OUTのロケーションを確認します。より細かな位置を設定する場合は、**Destination**の**Wave**ボタンを押して、**Wave**ダイアログ（→p.139）で行います。

⑤ 編集を実行します。
Exec.ボタンを押します。**FadeTrk**ダイアログの、**Yes**ボタンを押すと編集が実行されます。
編集が終了すると**“ Completed ”**と表示されますので、**OK**ボタンを押します。

⑥ 編集の結果を確認します。
LOC1/INキーを押して、IN位置から再生し編集が正しく行われたかを確認してください。
編集をやり直したいときは、アンドゥで実行前の状態に戻すことができます（→p.147）。

note *この編集は、指定範囲（IN−OUT）が長いほど作業終了（**Completed**）までの時間が長くなります。*

指定したレベルに最大音量を合わせる（ノーマライズ:NormalizeTrk）

録音したレベルが低い場合などに、指定した範囲（IN−OUT）のトラック・データの最大音量を、設定したレベルに合わせることができます。

・1つのトラックまたは、隣り合ったトラック・データを同時にノーマライズすることができます。

note *極端にレベルが低い録音データを増幅すると、その範囲に含まれるノイズも同様に増幅します。*

Ex. トラック1のIN−OUT間をノーマライズします。

① ノーマライズの範囲を設定します。
以下のロケーションをそれぞれ設定します（→p.69）。

・IN位置にノーマライズ開始位置

・OUT位置にノーマライズ終了位置

② “ NormalizeTrk ”を選びます。
TRACK、**“ EditTrk ”**タブ・ページの**Edit Trk Type**セルを押し、**Edit Trk Type**ダイアログで**“ NormalizeTrk ”**を選び、**OK**ボタンを押します。

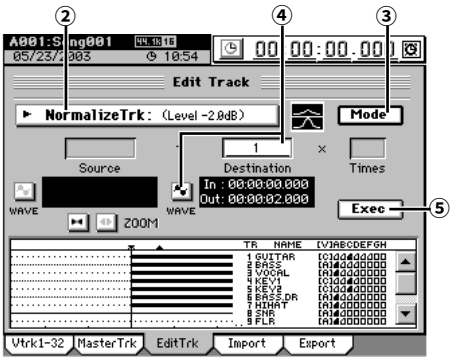
③ 最大レベルを設定します。
Modeボタンを押し、**NormalizeMode**ダイアログを表示し、**“ Normalize Gain Level ”**で値を設定し**OK**ボタンを押します。

④ ノーマライズするトラック番号を選びます。

・**Destination**セルにトラック**“ 1 ”**を選びます。

・IN、OUTのロケーションを確認します。より細かな位置を設定する場合は、**Destination**の**Wave**ボタンを押して、**Wave**ダイアログ（→p.139）で行います。

⑤ 編集を実行します。
Exec.ボタンを押します。**NormalizeTrk**ダイアログの、**Yes**ボタンを押すと編集が実行されます。
編集が終了すると**“ Completed ”**と表示されますので、**OK**ボタンを押します。



⑥ 編集の結果を確認します。
LOC1/INキーを押して、IN位置から再生し編集が正しく行われたかを確認してください。
編集をやり直したいときは、アンドゥで実行前の状態に戻すことができます（→p.147）。

note *この編集は、指定範囲（IN−OUT）が長いほど作業終了（**Completed**）までの時間が長くなります。*

4.トラックに名前をつける

トラックごとに名前をつけることができます。
新規でソングを作成すると、トラック名は“ No Name ”になります。
トラックにどのパートが録音されているのか分かるようにトラック名を変更します。

① **TRACK、“ Vtrk1-32[*Vtrk1－16] ”タブ・ページで名前を変更するトラックを選びます。**

② **Renameボタンを押します。**

③ **Renameダイアログで名前を変更します。**
36ページ「1-2.ソングの名前を変更する」をご覧ください。

CD

内蔵CD-R/RWドライブを使用して、オリジナルのCDを作成することができます。
作成したマスター・トラックからCDを作成します。
CDを作成する方法には、2通りの方法があります。

トラック・アット・ワンス
1ソングずつ書き込んで行く方法です。

ディスク・アット・ワンス（アルバムCDプロジェクト）
再生する順番にソングを並べて、すべてのソングを一度にCDに書き込みます。

1. トラック・アット・ワンス

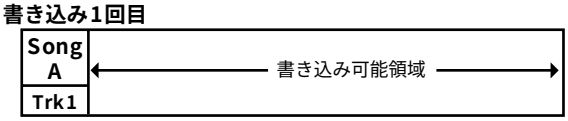
1ソングずつCDに書き込んでゆきます。曲間には自動的に2秒の空白時間ができます。
作成したCDを再生するにはファイナライズを行います。

ファイナライズ後は新たなソングを書き込むことはできません。

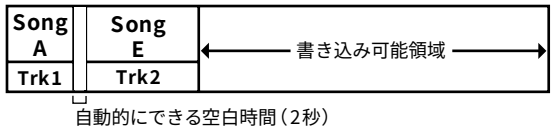
note *CD-RWはオーディオCDプレーヤーで再生できないことがあるため、CD-Rディスクを使用することをお勧めします。*

作成済みソング

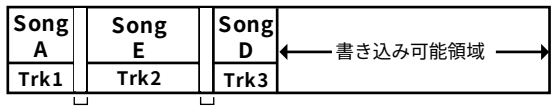
書き込み1回目



書き込み2回目



書き込み3回目



ファイナライズ

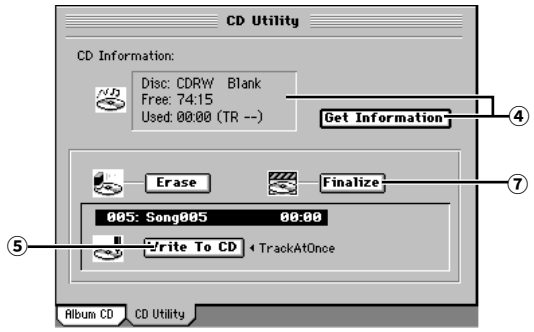
① **マスター・トラックを作成します（→p.67「1-6.マスタートラックの作成」）。**

② **CD-R/RWドライブにディスクを挿入します。**
ブランク・ディスク、またはファイナライズ前のディスクを使用してください。

③ **書き込むソングを選択します（→p.37）。**

note *マスター・トラックを作成したソングを選択してください。*

④ **CD、CD WRITER、“ CD Utility ”タブ・ページを選び、Get Infomationボタンを押します。**
“ CD Infomation ”に“ BlankDisc ”またはCDトラック番号が表示されます。
“ Free ”には書き込むソングより長い時間が表示されていることを確認してください。



⑤ 書き込みを実行します。

・**WriteToCD**ボタンを押して**Write To CD**ダイアログを表示します。

・書き込み速度を選択します。

書き込み速度に対応したディスクをご使用ください。

・**" Obey Copyright Rules "**(著作権に従ってください)というメッセージが表示されていますので、取扱説明書の「著作権について」(→p.iii)をよく読んで、許諾条件に同意するならば、**Yes**ボタンを押します。

note *選択したソングが24bitのときに、ディザー処理を行うときは**Dither**ボタンを押してオンにしてください。*

・イメージ・ファイルの作成を始めます。

note *CDには44.1kHzのソングとして書き込みます。44.1kHz以外のサンプリング周波数のソングを書き込む場合は、変換処理を行うため、イメージ・ファイルの作成に時間がかかります。*

note ***Cancel**ボタンを押すと、イメージ・ファイルの作成が中止されます。*

・イメージ・ファイルの作成が終わると、ディスクへの書き込みが始まります。

・書き込みが終了すると**" Completed "**と表示されます。さらに、もう一枚同じディスクを作成するときは**Yes**ボタンを押してください。次に進むには**No**ボタンを押してください。

note *続けて書き込む場合は、イメージ・ファイルが既に作成されているので、イメージ・ファイル作成の時間が短縮できます。*

⑥ 他のソングを続けて書き込むときは、②～⑤の操作で書き込みます。

書き込まれる位置は、ディスクの最後のソングの後ろです。

⑦ ファイナライズを実行します。

作成したディスクをオーディオCDプレーヤーで再生するときは、**Finalize**ボタンを押してファイナライズを実行してください。実行の確認メッセージが表示されます。実行してよければ、**Yes**ボタンを押してください。

note *ファイナライズを実行したディスクには、ソングを追加書き込みできません。そのため、そのディスクにすべてのソングを書き込んだ後にファイナライズを実行してください。*

⑧ ファイナライズが終了すると、CD-R/RWドライブのトレイが開きます。

LCD画面に**" Completed "**と表示されるので、**OK**ボタンを押すと、**" CD Utility "**タブ・ページに戻ります。

⑨ オーディオCDプレーヤーで再生して確認します。

CDプレーヤーで再生して、正常にオーディオCDが作成できたか確認してください。

2. ディスク・アット・ワンス

2-1. アルバムCDプロジェクト

アルバムCDプロジェクトでCDを作成すると、トラックごとに曲間(無音部分)を設定したり、ソングにマーク登録しておき、マークの位置を各トラックの先頭にすることができます。
また、ディスク・アット・ワンスで書き込みをするので、オーディオCDはプレス用マスターCDとして使用できます。
アルバムCDプロジェクトは1つのソング・ドライブに1つ作成することができ、バックアップすることも可能です(→p.82)。

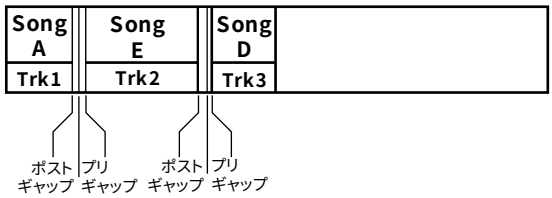
ディスク・アット・ワンスで書き込みを行うと、追加書き込みをすることはできません。

アルバムCDプロジェクトを作成すると、書き込み用のオーディオ・データが新たに作られるため、ハードディスクの容量を消費します。

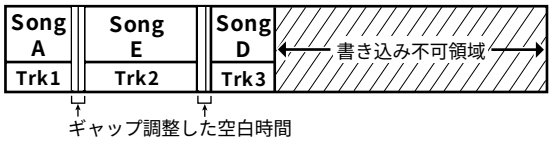
元のソングを削除しても、アルバムCDプロジェクトのオーディオ・データは削除されません。

作成済みソング

ソングの選択、並び替え、ギャップ調整



一度に書き込み

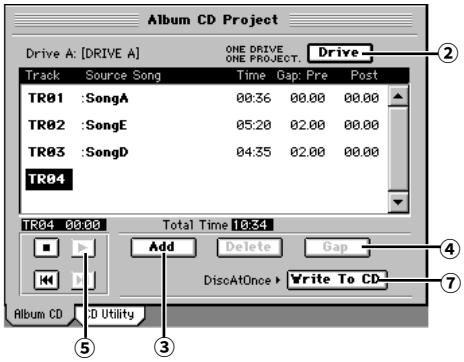


① 書き込むソングを1つのソング・ドライブに集めます(→p.41)。

② ソング・ドライブを選択します。

CD、**CD WRITER**、**" Album CD "**タブ・ページを表示し、**Drive**ボタンを押して、書き込むソングが入っているソング・ドライブを選び、**OK**ボタンを押して決定します。

③ CDを聞いた時に再生される順にソングをトラック・リストに並べていきます。



・TR01を選び(反転表示)、**Add**ボタンを押して**Add TR**ダイアログ表示します。

・CDの1トラック目のソングを選び(反転表示)、**OK**ボタンを押すと、**" Are You Sure? "**と表示されるので、**Yes**ボタンを押します。

note *選択したソングが24bitのときに、ディザー処理を行うときは**Dither**ボタンを押してオン（表示反転）にしてください。*

note *CDには44.1kHzのソングとして書き込みます。44.1kHz以外のサンプリング周波数のソングを選んだ場合は、変換処理を行うため、トラック・リストに表示されるまでに時間がかかります。*

・**“ Completed ”**と表示されるので、**OK**ボタンを押します。

・同様にして、TR02から順番にソングを選びます。

note *マスター・トラックが、作成されてないソングを選ぶことはできません。*

他のソング・ドライブのソングを選ぶことはできません。

④ トラック間の間隔を設定します。
Gapボタンを押し、プリ・ギャップとポスト・ギャップを設定し、**OK**ボタンを押します。
Secセルに秒を、**Frm**セルにフレーム（1秒=75フレーム）を選びます。
ソングごとに設定することができます。

PreGapTime（プリ・ギャップ）：曲の前にくる無音部分

PostGapTime（ポスト・ギャップ）：曲の後にくる無音部分

note *初期設定はプリ・ギャップが2秒、ポスト・ギャップが0秒です。ただし、先頭のソングのプリ・ギャップは0秒で変更できません。*

note *フェード・アウトしている曲などは、各ギャップを短くすると曲間が間延びしません。*

⑤ アルバムCDプロジェクトを再生して確認します。
画面の▶ボタンを押して再生します。ヘッドホンもしくはモニターで確認することができます。
CDに書き込んだ時と同じように再生されます。

⑥ CD-R/RWドライブにディスクを挿入します。
ブランク・ディスクを使用してください。

⑦ 書き込みを実行します。
・**WriteToCD**ボタンを押して**Write To CD**ダイアログを表示します。

・書き込み速度を選択します。

書き込み速度に対応したディスクをご使用ください。

・**“ Obey Copyright Rules ”**（著作権に従ってください）というメッセージが表示されていますので、取扱説明書の「著作権について」（→p.iii）をよく読んで、許諾条件に同意するならば、**Yes**ボタンを押し、イメージ・ファイルの作成を始めます。

note ***Cancel**ボタンを押すと、イメージ・ファイルの作成が中止されます。*

・イメージ・ファイルの作成が終わると、ディスクへの書き込みが始まります。

書き込みは中止できません。

・ファイナライズが行われます。

・ファイナライズが終了すると、**“ Write Another CD? ”**というメッセージが表示されます。

・続けて別のディスクにソングを書き込む場合は、**Yes**ボタンを、書き込みを終了するときは、**No**ボタンを押してください。

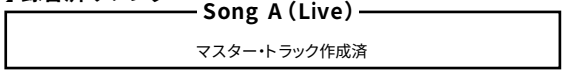
note *続けて書き込む場合は、イメージ・ファイルが既に作成されているので、イメージ・ファイル作成の時間が短縮できます。*

⑧ オーディオCDプレーヤーで再生して確認します。
正常にオーディオCDが作成できたか確認してください。
再生中、曲間はマイナスで表示されます。

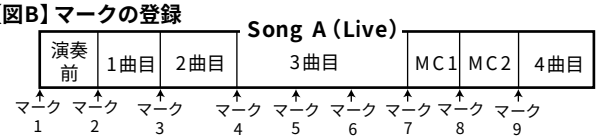
2-2. ライブCDを作成する

Ex. ソングA（図A）に録音したライブ音源を、曲やMCがトラックの先頭になるように編集し、曲間が0秒のライブCDを作成する。

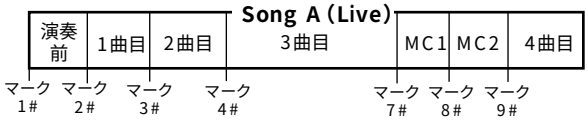
【図A】録音済みソング



【図B】マークの登録



【図C】Use As CD Trの登録（#:「Use As CD Tr」を付けたマーク）



【図D】アルバムCDプロジェクトにSongAを選ぶ

演奏前	1曲目	2曲目	3曲目	MC1	MC2	4曲目
TR01	TR02	TR03	TR04	TR05	TR06	TR07

【図E】不要トラック（TR01、TR06）削除後、CDに書き込み

1曲目	2曲目	3曲目	MC1	4曲目
TR01	TR02	TR03	TR04	TR05

① ライブCDにしたいソングを選びます（→p.37）。【図A】
マスター・トラックを作成しておいてください。

② ソングの中で、区切りのいい位置にマークを登録します（→p.39）。【図B】

③ “ Use As CD Tr ”マークをつけます。【図C】
・**Mark**、**“ EditMark ”**タブ・ページを表示し、各トラックの先頭にしたい位置のマークを選び、**Use As CD Tr**ボタンで**“ Use As CD Tr ”**マークをつけます。

*マーク001の**“ Use As CD Tr ”**マークは無条件につきますが、マークを削除することはできません。（アルバムCDプロジェクトでマーク001のトラックを削除することができます。）*

④ CD、CD WRITER、“ Album CD ”タブ・ページを表示します。

⑤ トラック・リストに書き込むソングを選びます【図D】。
Addボタンを押し、ソングAを選び、**OK**ボタンを押すと、**“ Are You Sure? ”**と表示されるので、**Yes**ボタンを押します。

note *選択したソングが24bitのときに、ディザー処理を行うときは**Dither**ボタンを押してオン（表示反転）にしてください。*

note *CDには44.1kHzのソングとして書き込みます。44.1kHz以外のサンプリング周波数のソングを選んだ場合は、変換処理を行うため、トラック・リストに表示されるまでに時間がかかります。*

“ Completed ”と表示されるので、**OK**ボタンを押して、Album CD Project画面に戻ります。

トラックリストには“ Use As CD Tr ”マークをつけた位置がトラックに分割されて表示されます。

⑥ アルバムCDプロジェクトの編集を行います。【図E】

・不要なトラックを削除します。

“ Use As CD Tr ”マークがついたトラックの曲間は、プリギャップ、ポストギャップ共に0秒になりますが、設定することもできます。

⑦ アルバムCDプロジェクトを再生して確認します。

（→p.80「アルバムCDプロジェクト」⑤）

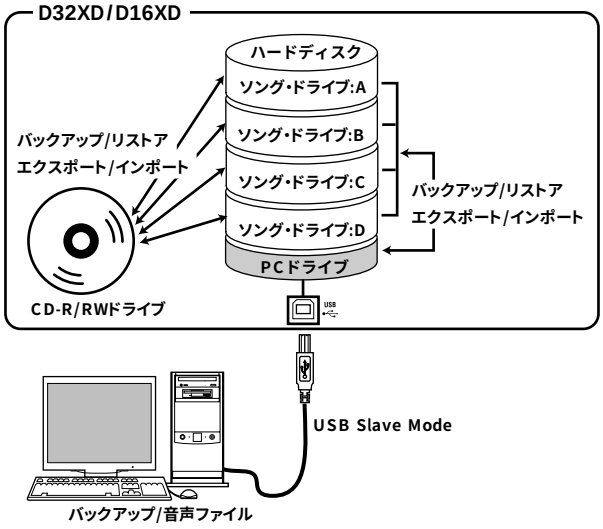
⑧「アルバムCDプロジェクト」⑥～⑧を行ってください。

データ

本機はオート・セーブ機能を搭載し、録音/編集によって作成したソングや各種のパラメーターを、ソングの切り替え時や電源シャットダウン時になどに、自動的にハードディスクに保存します。
そのため、保存作業は特に必要ありません（→p.42「ソングを保存する」）。

note *エフェクト・プログラムをエディットした場合には、エフェクトの保存が必要です。*

ここで説明するデータの保存は、本機で作成した大切なデータをCD-R/RWやコンピューターに保存し、ハードディスクのデータを削除して容量を確保する場合などに行う保存です。保存する方法は、データの種類によってバックアップとエクスポートがあります。保存したデータはリストア（呼び出し）またはインポートすることで使えるようになります。



バックアップ/リストア、エクスポート/インポートするためのデータのファイル名の制限や拡張子などの詳しい情報は、173ページ「ドライブとファイル詳細」をご覧ください。

note *コンピューターに保存するためには、ハードディスクのPCドライブにデータを保存してから、そのデータをコンピューターへ保存します。*

保存できるデータは下表になります。

データの保存/呼び出し方法と保存できるファイルの種類

保存方法		ファイルの種類
バックアップ/リストア（Backup/Restore）	1Song	1ソング・データ+ユーザー・データ（User Data）
	All Data	選択したのソング・ドライブの全ソング・データ+アルバムCDプロジェクト+ユーザー・データ（User Data）
	User Data	ユーザー・エフェクト・プログラム+ユーザーEQライブラリ+ユーザー・コンプ・プログラム
エクスポート/インポート（Export/Import）		音声ファイル・データ（WAV形式）

1. バックアップ、リストア（保存、呼び出し）

1-1. バックアップ

データはCD-R/RW、またはPCドライブにバックアップできます。データのバックアップには次の方法があります。

1Song
選択したドライブ内の1つのソング・データとユーザー・データをバックアップします。

All Data
選択したドライブ内の全ソング・データ、ユーザー・データとアルバムCDプロジェクトをバックアップします。

User Data
ユーザー・データ（ユーザー・エフェクト・プログラム、ユーザーEQライブラリー、ユーザー・コンプ・プログラム）のみのバックアップを行います。

バックアップしたソングは直接再生できません。ソングを再生するにはリストアをしてください。

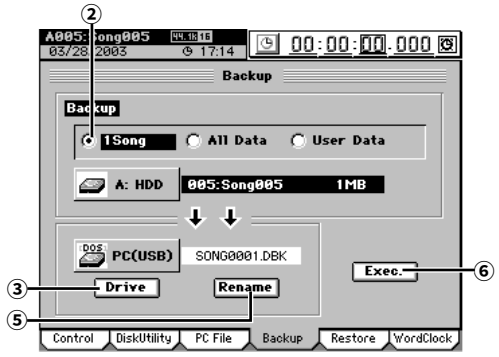
1Songをバックアップする

① **バックアップするソングを選びます（→p.37）。**

② **バックアップの種類を選びます。**
SYSTEM、**“ Backup ”**タブ・ページの**“ 1Song ”**のラジオ・ボタンを押します。

③ **バックアップ先のドライブを選びます。**
Driveボタンを押すと、**Select Drive**ダイアログが表示されます。**“ CD ”**または**“ PC ”**のラジオ・ボタン押し、**Yes**ボタンを押します。

④ **CD-R/RWにバックアップする場合は、CD-R/RWドライブにディスクを入れます。**
ブランク・ディスク、またはファイナライズをしていないISO9660フォーマットのディスクが使用できます。



⑤ **ファイル名を変更します。**
ファイル名が自動的につけられます（→p.174）。

ファイル名を変更する場合は、**Rename**ボタンを押します。**Rename**ダイアログで変更してください（→p.36）。

note *同じ名前のファイルがバックアップ先にある場合は保存できません。名前を変更してください。*

⑥ **バックアップを実行します。**
Exec.ボタンを押すと、**Backup**（実行確認）ダイアログが表示されます。

CD-R/RWへバックアップする場合

バックアップに必要な容量が表示されます。1枚のCD-R/RWに収まらない場合は複数枚のディスクを用意してください。

必要容量

- **WriteSpeed**セルで書き込み速度を選びます。
- バックアップを行ったCDに追記できないようにするときは、**Finalize CD**チェック・ボックスにチェックを付けます。
- **Yes**ボタンを押してバックアップを開始します。
- イメージ・ファイルの作成を始めます。

note ***Cancel**ボタンを押すと、イメージ・ファイルの作成が中止されます。*

- イメージ・ファイルの作成が終わると、ディスクへの書き込みが始まります。
- 複数枚のディスクが必要な場合、ディスクが一杯になると次のディスクを要求するダイアログが表示されます。次のディスクを挿入して、**OK**ボタンを押します。
- バックアップが終了すると、**“ Completed ”**と表示されますので、**OK**ボタンを押します。

note *CD-R/RWへのバックアップ時、自動的にコンペア（データの照合）を行い、不正確なバックアップCDが作成されることを防止します。*

PCドライブへバックアップする場合

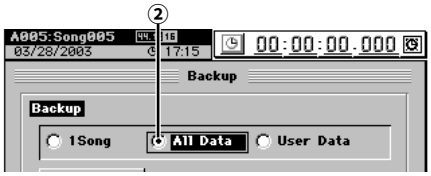
バックアップに必要な容量が表示されます。**Yes**ボタンを押すと、バックアップを開始します。
“ Completed ”と表示されたら、**OK**ボタンを押しバックアップを終了します。

バックアップ容量がPCドライブの空き容量より多い場合はPCドライブへのバックアップはできません。バックアップ先をCD-R/RWへ変更してください。

All Dataをバックアップする

① **バックアップをとるソング・ドライブを選択します。**
SONG、**“ SelectSong ”**タブ・ページの**Drive**ボタンを押し、**Select Drive**ダイアログでドライブを選択し、**OK**ボタンを押します。

② **バックアップの種類を選びます。**
SYSTEM、**“ Backup ”**タブ・ページの**“ All Data ”**のラジオ・ボタンを押します。



③ **バックアップ先のドライブを選びます。**
Driveボタンを押すと、**Select Drive**ダイアログが表示されます。**“ CD ”**または**“ PC ”**のラジオ・ボタン押し、**Yes**ボタンを押します。

④ **CD-R/RWにバックアップする場合は、CD-R/RWドライブにディスクを入れます。**
ブランク・ディスク、またはファイナライズをしていないISO9660フォーマットのディスクが使用できます。

⑤ **ファイル名を変更します。**
ファイル名が自動的につけられます（→p.174）。
ファイル名を変更する場合は、**Rename**ボタンを押します。**Rename**ダイアログで変更してください（→p.36）。

note *同じ名前のファイルがバックアップ先にある場合は保存できません。名前を変更してください。*

⑥ **バックアップを実行します。**
前項「1Songのバックアップ」⑥をご覧ください。

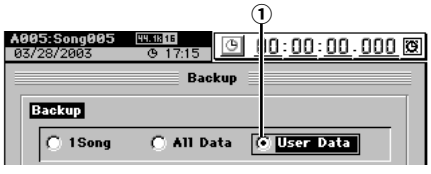
User Dataをバックアップする

note ***“ 1Song ”**や**“ All Data ”**のバックアップでも、ユーザー・データを保存することができます。*

① **バックアップの種類を選びます。**
SYSTEM、**“ Backup ”**タブ・ページの**“ User Data ”**のラジオ・ボタンを押します。

② **バックアップ先のドライブを選びます。**
Driveボタンを押すと、**Select Drive**ダイアログが表示されます。**“ CD ”**または**“ PC ”**のラジオ・ボタン押し、**Yes**ボタンを押します。

③ **CD-R/RWにバックアップする場合は、CD-R/RWドライブにディスクを入れます。**



④ **ファイル名を変更します。**
ファイル名が自動的につけられます（→p.174）。
ファイル名を変更する場合は、**Rename**ボタンを押します。**Rename**ダイアログで変更してください（→p.36）。

note *同じ名前のファイルがバックアップ先にある場合は保存できません。名前を変更してください。*

⑤ **バックアップを実行します。**
前項「1Songのバックアップ」の操作⑥をご覧ください。

1-2. バックアップ・データのリストア

バックアップしたデータをリストアします。
バックアップしたソング・データはリストアすることによって再生できるようになります。

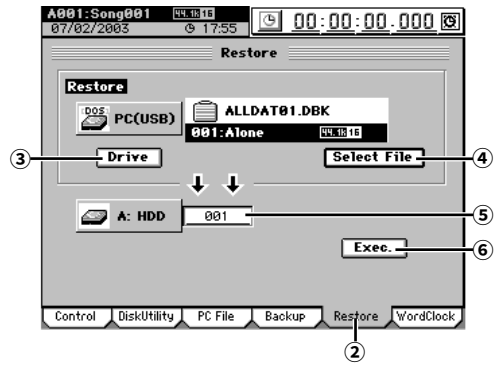
① リストア先のドライブを選びます（→p.37）
ソング・データ、アルバムCDプロジェクトをリストアするときは、リストア先のソング・ドライブを選びます。

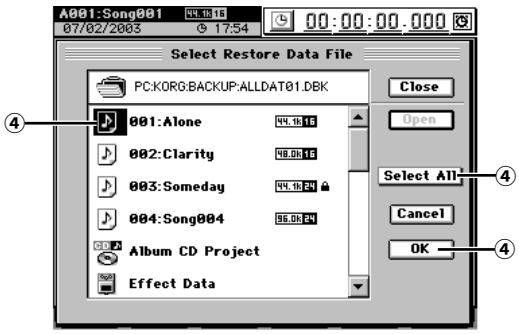
② “ Restore ”を選びます。
SYSTEM、**“ Restore ”**タブ・ページを表示します。

③ リストア元のドライブを選びます。
Driveボタンを押して、**Select Drive**ダイアログを表示し、**“ CD ”**または、**“ PC ”**を選び**Yes**ボタンを押します。
“ CD ”を選んだときは、CD-R/RWドライブにバックアップ・データが入ったディスクを入れます。

④ リストア元のファイルを選びます。
Select Fileボタンを押し**Select Restore Data File**ダイアログを表示します。
バックアップは保存方法によって、フォルダが作成されます。フォルダを開いて、データ・ファイルを選びます。
表示されるアイコンについては、175ページ「ドライブとファイル詳細」をご覧ください。

- フォルダ・リストからリストアするデータ・ファイルが入ったフォルダを選び、**Open**ボタンを押します。違うフォルダを選び直すときは、**Close**ボタンを押して上の階層に戻ります。
- ファイル・リストからリストアするデータ・ファイルを選び、**OK**ボタンを押します。
- フォルダの中の全てのファイルを一度にリストアするときは、**Select All**ボタンを押してください。





⑤ リストアするファイルのリストア先を選びます。

ソング・データをリストア
- リストア先の指定セルにソング番号を選びます。
- リストアすると、カレント・ドライブの指定したソング番号に、ソングが挿入されます。

アルバムCDプロジェクトをリストア
- カレント・ドライブにリストアされるので、リストア先の設定は必要ありません。
- リストアすると、カレント・ドライブのアルバムCDプロジェクトが上書きされます。

その他のデータ・ファイルをリストア
- 全ソング・ドライブに共通のファイルなので、リストア先の設定は必要ありません。
- リストアするとデータ・ファイルが上書きされます。

フォルダ内のすべてのデータ・ファイルを一度にリストア
- リストア先の設定は必要ありません。
- リストアするとソング・データはカレント・ドライブのソングの後に、そのほかのデータは上書きされます。

⑥ リストアを実行します。
Exec.ボタンを押します。確認ダイアログの**Yes**ボタンを押して実行します。**No**ボタンを押すとリストアを中止します。

複数枚にわたるバックアップをしたディスクをリストアする場合は、1枚目のディスクのデータのリストアが終わると、別のディスクを要求しますので、次のディスクを挿入し**Yes**ボタンを押します。バックアップを行った順にディスクを挿入してください。

⑦ 実行が終了すると、“ Completed ”と表示されますのでOKボタンを押します。

note *PCドライブからのリストアを選択した場合、リストアするソング名と同じ名前のソング・エフェクト・プログラムがない場合は、ソング・エフェクト・プログラムはリストアしません。*

2. 音声ファイル

CD-ROM/R/RWやPCドライブに保存された音声ファイルを、本機にインポート（読み込み）してソングのトラックに貼り付けるとができます。また、本機のクリップボードにコピーしたオーディオ・トラックのデータを、音声ファイルとしてCD-R/RWやPCドライブにエクスポート（書き出し）することができます。

対応音声ファイルは下記のフォーマットのWAV形式です。

サンプリング周波数:	44.1kHz、48kHz、96kHz
量子化ビット数:	16bit、24bit
チャンネル数:	1（モノラル）、2（ステレオ）

2-1. 音声ファイルのインポート

CD-ROM/R/RWや、PCドライブに保存された音声ファイルを読み込みます。

note *アンドゥで実行前の状態に戻すことができます。*

note *コンピューターから音声ファイルをインポートする場合は、USBケーブルを接続して本機のPCドライブに音声ファイルをコピーしてから行ってください（→p.92）。*

note *音声ファイルとインポート先のソングのサンプリング周波数/bit数が異なる場合は、自動的に変換が行われます。また、このときにディザー処理を行うことができます。*

音声ファイルをトラックの先頭にインポートする

Ex. CDから44.1kHz/24bitの“ D16XD_ST.WAV ”というステレオの音声ファイルをインポートし、44.1kHz/16bitのソングのトラック1、2の先頭に読み込みます。

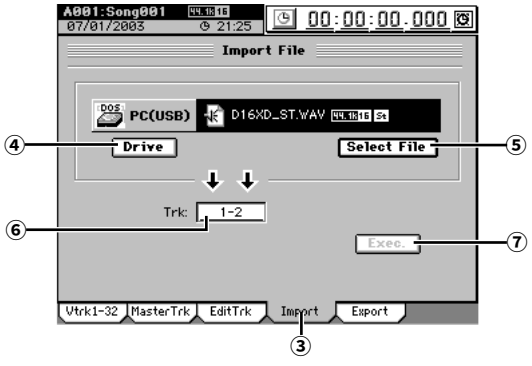
① CD-R/RWドライブに、音声ファイルが入っているディスクを入れます。

② 音声ファイルを読み込むソングを選びます（→p.37「1-3. ソングを選ぶ」）。

③ インポートを選びます。
TRACK、“ Import ”タブ・ページを表示します。

④ インポート元のドライブを選択します。
・Driveボタンを押すと、Select Driveダイアログが表示されます。

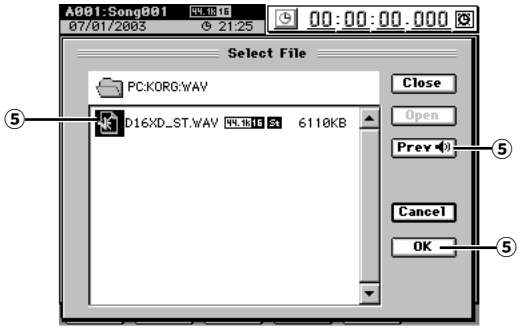
・“ CD ”を選び、Yesボタンを押します。



⑤ インポートする音声ファイルを選択します。
・Select Fileボタンを押すと、Select Fileダイアログが表示されます。

・選択した音声ファイルはPrevボタンを押すと、先頭から数秒試聴することができます。

・“ D16XD_ST.WAV ”を選びOKボタンを押します。



⑥ インポート先のトラック番号を選びます。
“ Import ”タブ・ページのTrkセルにトラック“ 1-2 ”を選びます。

⑦ インポートを実行します。

・Exec.ボタンを押してImport Fileダイアログを表示します。

・インポート元の音声ファイルのbit数と、インポート先のソングのbit数が異なるのでDitherボタンを押し、ディザー処理の設定をします。

・Yesボタンを押すと、インポートが実行されます。

・終了すると“ Completed ”と表示されますので、Yesボタンを押します。

この作業はインポートするファイルが大きいほど実行時間も長くなります。

⑧ ソングの先頭にロケーションを移動し、インポートが正しく行われたかを確認します。

音声ファイルをトラックの途中にインポートする

Ex. PCドライブから44.1kHz/16bitの“ D16XD_ST.WAV ”というステレオの音声ファイルをインポートし、44.1kHz/16bitソングのトラック1、2のTO位置（LOC3キーに登録した位置）に1回コピーします。

① 音声ファイルを読み込むソングを選びます。（→p.37「1-3. ソングを選ぶ」）。

② インポートを選びます。
TRACK、“ Import ”タブ・ページを表示します。

③ インポート元のドライブを選択します。
・Driveボタンを押すと、Select Driveダイアログが表示されます。

・“ PC ”を選び、Yesボタンを押します。

④ インポートする音声ファイルを選択します。
・Select Fileボタンを押すと、Select Fileダイアログが表示されます。

・選択した音声ファイルはPrevボタンを押すと、先頭から6秒程度を視聴することができます。

・“ D16XD_ST .WAV ”を選び、OKボタンを押します。

⑤ インポート先のトラック番号にクリップ・ボードを選びます。
Trkセルに“ Clip ”を選びます。

⑥ **インポートを実行します。**
Exec.ボタンを押します。**Import**ダイアログの、**Yes**ボタンを押すと実行されます。
終了すると**“ Completed ”**と表示されますので、**OK**ボタンを押します。

*この作業は、インポートするファイルが長いほど作業終了(**“ Completed ”**)までの時間も長くなります。*

⑦ **クリップボードに読み込んだ音声ファイルを、トラック1、2にコピーします。**

・TO位置を登録します(→ p.38「ロケート・キーに登録する」)。

・70ページ「クリップボードを使って他のソングのトラックへコピーする」⑨～⑭をご覧ください。

2-2. 音声ファイルのエクスポート

音声ファイルを書き出します。

note *CD-R/RWへエクスポートはブランク・ディスク、またはファイナライズをしていないISO9660フォーマットのディスクが使用できます。*

note *CD-R/RWへエクスポートした音声ファイルは、ファイナライズを行わずに本機やコンピューターでデータをファイルを読むことができます。*

note *PCドライブにエクスポートしたファイルは、コンピューターに保存しておくことができます。コンピューターに保存するためには、ハードディスクのPCドライブにファイルを保存してから、そのファイルをコンピューターへ保存します。*

音声ファイルをエクスポートする

Ex. **96kHz/24bitのソングのマスター・トラックのオーディオ・データをクリップ・ボードにコピーし、“ D16XD_ST.WAV ”というステレオの音声ファイルとしてPCドライブにエクスポートします。**

① **96kHz/24bitのソングを選び、マスター・トラックのオーディオ・データをクリップ・ボードにコピーします。**

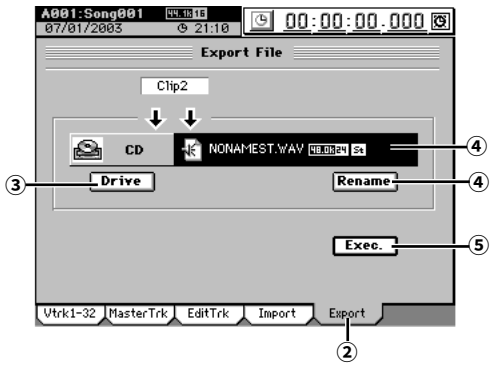
・70ページ「クリップボードを使って他のソングのトラックへコピーする」①～⑥をご覧ください。

② **エクスポートを選びます。**
TRACK、**“ Export ”**タブ・ページを表示します。

③ **エクスポート先のドライブを選びます。**
Driveボタンを押して、**Select Drive**ダイアログを表示します。**“ PC ”**を選び**Yes**ボタンを押します。

④ **音声ファイルの名前を変更します。**
自動的にNONAMEST.WAVの名前がつきます。
Renameボタンを押して、**Rename**ダイアログでD16XD_ST.WAVに変更します(→p.36)。
使用できるファイル名等は、173ページ「ドライブとファイル詳細」をご覧ください。

note *同じ名前のファイルがエクスポート先にある場合は、保存できません。*



⑤ **エクスポートを実行します。**
Exec.ボタンを押します。**Export**ダイアログの、**Yes**ボタンを押すと実行されます。
終了すると**“ Completed ”**と表示されますので、**OK**ボタンを押します。

複数の音声ファイルをエクスポートする

一度に4トラック以上をエクスポートする場合は、すべてモノラルファイルで保存されます。

Ex. 44.1kHz/16bitのソングからトラック1～16のオーディオ・データをクリップ・ボードにコピーし、“ D16XD_01.WAV ”～“ D16XD_16.WAV ”という16のモノラル音声ファイルとしてCD-R/RWディスクにエクスポートします。

① CD-R/RWドライブに、ディスクを入れます。

② 44.1kHz/24bitのソングを選び、トラック1～16のオーディオ・データをクリップ・ボードにコピーします。

・70ページ「クリップボードを使って他のソングのトラックへコピーする」①～⑥をご覧ください。

③ エクスポートを選びます。
TRACK、**“ Export ”**タブ・ページを表示します。

④ エクスポート先のドライブを選びます。
Driveボタンを押して、**Select Drive**ダイアログを表示します。**“ CD ”**を選び**Yes**ボタンを押します。

⑤ 音声ファイルの名前を変更します。
ここでは、1トラック目のファイル名が表示されます。
自動的にNONAME01.WAV～NONAME16.WAVの名前がつきます。
Renameボタンを押して、**Rename**ダイアログでD16XD_01.WAVに変更します（→p.36）。
使用できるファイル名等は、173ページ「ドライブとファイル詳細」をご覧ください。

note *同じ名前のファイルがある場合は保存できません。名前を変更してください。*

⑥ エクスポートを実行します。
・**Exec.**ボタンを押します。**Export File**ダイアログを表示し、CDの書き込み速度を設定します（→p.147）。

・**Finalize CD**チェック・ボックスにチェックを付けると、追記できなくなります。（→p.147）

・終了すると**“ Completed ”**と表示されますので、**OK**ボタンを押します。

3. *Digital Recording Studio*シリーズのドライブ、データ互換性について

Digital Recording StudioシリーズのD16XDとD32XDとの互換性はありますが、D12、D1200、D16、D1600と本機との互換性はありません。
ただし、D12、D1200、D16、D1600とは、WAV形式の音声ファイルでのやりとりができます。

D16XDとD32XDのデータを使用する

D16XDのバックアップ・データは、D32XDでリストアできます。逆に、D32XDのバックアップ・データをD16XDでリストアすることはできますが、下記のデータは無視されます。

・17～32トラック及びミキサーのデータ

・ミキサー・イベント・オートメーションのデータ

・グループのデータ

・インサート・エフェクト9～24のデータ

・AUX3/4 Sendのデータ

本機のデータを他のシリーズで使用する

① 本機で、WAV形式の音声ファイルにエクスポート（書き出し）します。（→p.86「2-2音声ファイルのエクスポート」）

② シリーズ各機種で、WAV形式の音声ファイルをインポート（読み込み）します（各機種の取説参照）。

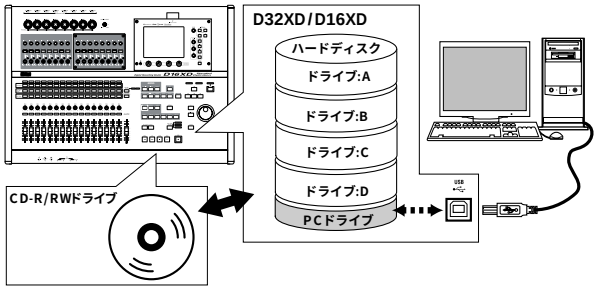
他のシリーズのデータを本機で使用する

① シリーズの他の機種で、WAV形式の音声ファイルにエクスポート（書き出し）します（各機種の取説参照）。

② 本機で、WAV形式の音声ファイルをインポート（読み込み）します。（→p.85「2-1音声ファイルのインポート」）

ドライブ

本機のハードディスクはソングの録音・再生用として使用するソング・ドライブとコンピューターとデータをやりとりするために使用するPCドライブに分かれています。
また、完成したソングのオーディオ・データや、バックアップ・データを書き出したり、音声ファイルやバックアップ・データを読み込むCD-R/RWドライブを装備しています。



各ドライブのユーティリティには以下のような機能があります。

Partition:ソング・ドライブの分割

Drive Info:ソング・ドライブの情報確認と名前の変更

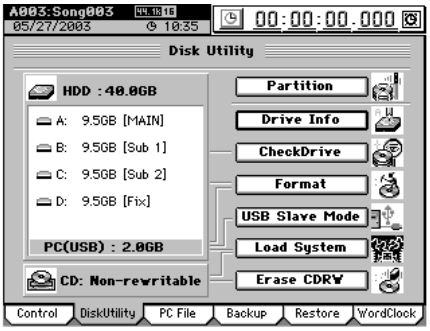
Check Driveハードディスクの検査

Format:ハードディスクのフォーマット

USB Slave Mode:コンピューターとのデータのやりとり

Load System:システムのバージョンアップ

Erase CDRW:CD-RWのデータを消去



また、PCドライブ内のファイルはサイズの確認、名前の変更、削除を行うことができます（→p.91）。

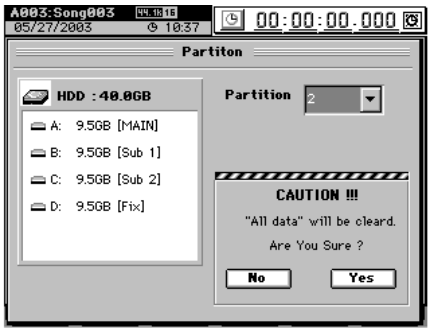
1. ソング・ドライブの分割（パーティション）

ハードディスクのソング・ドライブを最大4個の領域に区切ることができ、それぞれのソング・ドライブに名前を付けることができます。

パーティションを行うと、ソング・ドライブ内の全てのデータが消去されます。ただし、PCドライブ内のデータは消去されません。

① SYSTEM、" DiskUtility "タブ・ページを表示し、Partitionボタンを押して、Partitionダイアログを表示します。

② いくつに分割するのかをPartitionのリスト・ボタンを押して選びます。



③ ソング・ドライブの分割を実行します。
Yesボタンを押すと、**" Are You Sure? "**と表示されるので、さらに、**Yes**ボタンを押して開始します。

分割を行うと、ソング・ドライブ内の全てのデータが消去されます。
終了すると**" Completed "**と表示されるので、**OK**ボタンを押して、**" DiskUtility "**タブ・ページに戻ります。
なお、ドライブ名は、A、B、C、Dで表されます。

2. ソング・ドライブの名前の変更

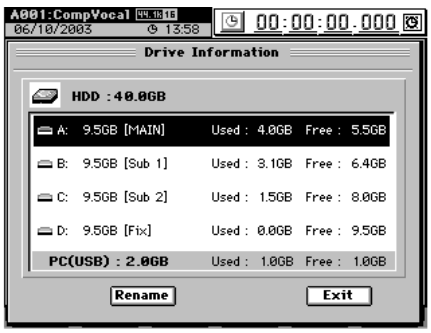
各ソングド・ライブの容量の確認と、ソング・ドライブの名前の変更ができます。

note *" Select Song "や" Album CD "タブ・ページの**Drive**ボタンを押したときの、**SelectDrive**ダイアログでも名前を変更することができます。*

① SYSTEM、" DiskUtility "タブ・ページを表示します。

② Drive Infoボタンを押すとDrive Infomationダイアログが表示されます。
各ドライブごとに、合計容量、ソング・ドライブ名、使用容量、空き容量を確認することができます。

③ 名前を変更するときは、ソング・ドライブ・リストから、ソング・ドライブを選び、Renameボタンを押してRenameダイアログで変更してください（→p.36）。
使用できるファイル名等は、173ページ「ドライブとファイル詳細」をご覧ください。



3．ハードディスクの検査

ハードディスクのソング･ドライブのエラーを検査し、修復を行います。トラック編集の最適化を行っても**“ Disk too busy. ”**が表示されるようになった場合に行います。実行後、エラー・メッセージがでなければ、そのままソング･データを使用できます。

PCドライブの検査はできません。

① SYSTEM、“ DiskUtillity ”タブ・ページを表示し、Check Driveボタンを押してCheckDriveダイアログを表示します。

② Areaのリスト・ボタンを押してチェックする範囲を設定します。

Current Song
現在選択しているソングの使用領域をチェック、修復します

Unused
未使用領域のなかで、これから使用される領域の先頭から2GB分をチェック、修復します。

Current Partition
現在選択しているパーティションの領域をチェック、修復します。

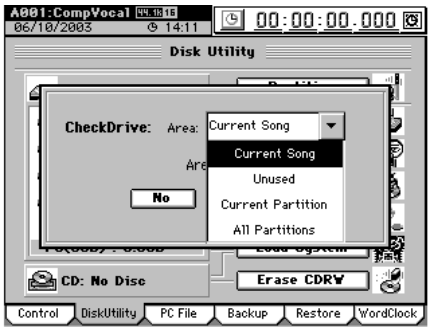
All Partition
全てのパーティションとシステムが使用する領域をチェック、修復します。

③ 検査を実行します。

・**Yes**ボタンを押して、検査を開始します。

・検査を途中でやめるときは、**Cancel**ボタンを押します。

・終了すると**“ Completed ”**と表示されますので、**OK**ボタンを押します。



“ Repaired successfully. ”、**“ Drive Error occured. ”**、**“ Repaired, but some audio data was lost. ”**などの表示がでたときは、p.170「各種のメッセージ」で確認してください。

4．ハードディスクのフォーマット

ソング･ドライブやPCドライブに保存したデータをドライブごと消去したいとき、**“ Drive Error occurred. ”**が頻繁に表示されるようになったとき、ハードディスクの検査を行っても改善されないときに行います。ソング･ドライブとPCドライブを一度にフォーマットしたり、別々にフォーマットしたりすることができます。

フォーマットを実行するとディスク内のデータがすべて消去されますので、必ず内容を確認してから実行してください。

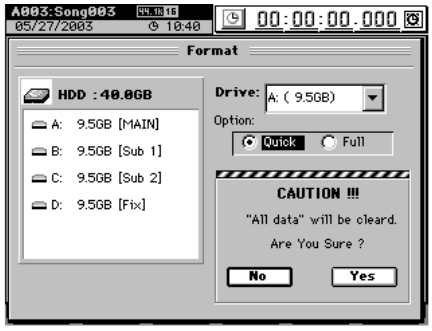
フォーマット中に電源が切れるなどの不慮の事故が発生した場合、本機が正常に動作しなくなる可能性があります。この場合はコルグお客様相談窓口にご相談ください。

① SYSTEM、“ DiskUtility ”タブ・ページを表示し、Formatボタンを押して、Formatダイアログを表示します。

② “ Drive ”のポップアップ・ボタンを押して、フォーマットするドライブを選びます。
A...D:個々のソング･ドライブ
PC:PCドライブ
A−D: ソング･ドライブ全て
ALL:ハードディスク全体

③ オプションを選びます。
Quick: ソング･ドライブやPCドライブに保存したデータをドライブごと消去したい時に行います。短時間で完了します。
ALL→約7秒:40GB

Full: **“ Drive Error occurred. ”**というエラー・メッセージが頻繁に表示されるようになったときや、「ハードディスクの検査」を行っても、エラー・メッセージが表示される場合に行います。この作業は時間がかかります。
ALL→約7時間:40GB



④ Yesボタンを押すと、“ Are You Sure? ”と表示されるので、実行するときはYesボタンを押して開始します。
・フォーマットをやめるときは、**No**ボタンを押します。

・フォーマットを行うと、選んだドライブ内の全てのデータが消去されます。

・終了すると**“ Completed ”**と表示されるので、**OK**ボタンを押します。

5. コンピューターとのデータ交換

コンピューターとPCドライブ間でデータのやりとりをするときは、USB Slave Modeで行います。
方法は92ページ「USB」をご覧ください。

6. CD-RWのデータ消去

CD-RWディスクに書き込まれた情報を消去します。
消去を行うと、再びブランク・ディスクとして全容量を使うことができます。

CD-RWディスクのデータはすべて失われます。

CD-RW以外のディスクに対して、実行することはできません。

① CD-R/RWドライブに、CD-RWディスクを入れます。

② SYSTEM、" DiskUtility "タブ・ページを表示し、Erase CDRWボタンを押してErase CDRWダイアログを表示します。

③ オプションを選びます。
Quick: CD-RWのデータを高速消去します。
Full: CD-RWデータを完全消去します。Quickで消去してもディスクが認識されないなどの不都合がある場合に行ってください。時間がかかります。

④ 消去を実行するときはYesボタンを押して開始します。
・消去をやめるときは、**No**ボタンを押します。
・終了すると**" Completed "**と表示されるので、**OK**ボタンを押します。

*CD、CD WRITER、" CD Utility "タブ・ページの**Erase**ボタンでも同様に消去することができます。*

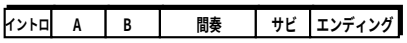
⑤ CD、CD WRITER、" CD Utility "タブ・ページのGet Information ボタンを押します。
Drive Infomationダイアログに**" Blank "**と表示されます。

7. ロード・システム

システムのバージョン・アップが簡単にできます
バージョン・アップの方法は95ページ「システム・バージョンアップ」をご覧ください。

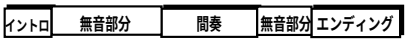
8. ドライブ容量について

本機のソング・ドライブの容量を効率的に使う方法を説明します。
説明は、下記の構成の曲を録音した場合を例としています。



*ここで説明するオプティマイズ・トラックの応用方法は、頻繁に行う必要はありません。**" Disk too busy. "**が表示されたり、ソングが完成した後にドライブの容量を確保したいときなどに行うだけで十分です。*

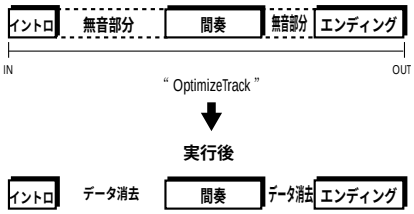
Ex.1. トラック1にソングの先頭から録音を開始して、1回目の録音でイントロ、間奏、エンディングのみを演奏し録音した場合。



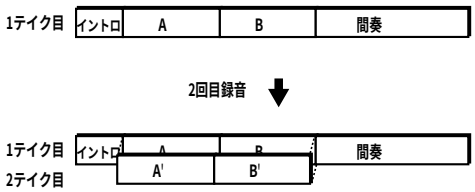
この場合、トラック1のA、B、サビの部分には、無音（実際にはノイズレベルの音）が録音され、無駄なドライブ容量を消費しています。

実際に使用しているイントロ、間奏、エンディングだけのオーディオ・データとする

ソングの先頭とソングの最後尾間で、トラック1にオプティマイズ・トラックを実行します。このときオプティマイズ・トラックの**" Mode "**で**" Erase Silence "**を選択し、実行します。これにより、実際に使用されている部分がオーディオ・データとして生成され、イントロ、間奏、エンディングのみのドライブ容量を使用していることになります。



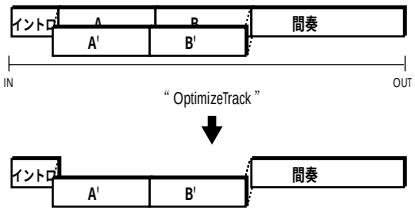
Ex.2. トラック1にソングの先頭から録音を開始して、1回目の録音でイントロ、A、B、間奏を演奏して、2回目の録音でA'、B'を上書き録音した場合。



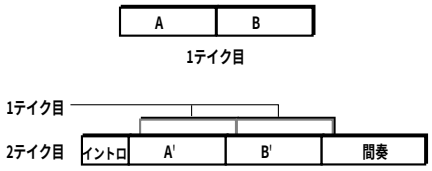
この場合、トラック1のA'、B'の下には、1回目の録音のA、Bが、アンドゥのためや使用されているイントロや間奏と同じ1本のオーディオ・データとして残っているために、イントロ、A+A'、B+B'、間奏の分のドライブ容量を消費しています。

下に残ってしまっている1回目の録音のA、Bを消去してドライブの容量を復帰させる

ソングの先頭とソングの最後尾間で、トラック1にオプティマイズ・トラックを実行します。このときオプティマイズ・トラックの“ Mode ”には、“ Normal ”を選びます。こうすることによって、1回目の録音のイントロ、2回目の録音のA'、2回目の録音のB'、1回目の録音の間奏のみのオーディオ・データが生成され、1回目の録音のA、1回目の録音のBの部分のドライブ容量は使用しないことになります。



Ex. 3. 1回目の録音で、トラック1にA、Bを録音。2回目の録音で、イントロ、A'、B'、間奏を上書き録音した場合。



この場合、トラック1のA'、B'の下には、1回目の録音のA、Bが残っていますが、2回目の録音の録音終了の時点で、1テイク目のオーディオ・データはまったく使用されていないことになりますので、オプティマイズ等を実行する必要はありません。

アンドゥ・データの消去

上記の方法（Ex.）で効率よくドライブ容量を使用した場合でも、アンドゥのためのデータとして古いデータはドライブに保存されています。
このアンドゥ・データを消去するには、“ Undo/Redo ”タブ・ページ**Clear**ボタンを押すか（→p.147）、本機をスタンバイ状態（シャット・ダウン）してください。リスタート後に、アンドゥ・データをすべて消去しドライブの空き容量を復帰することができます。
ただし、シャットダウンすると全てのソングのアンドゥ・データが消去されます。

オーディオ・データの共有

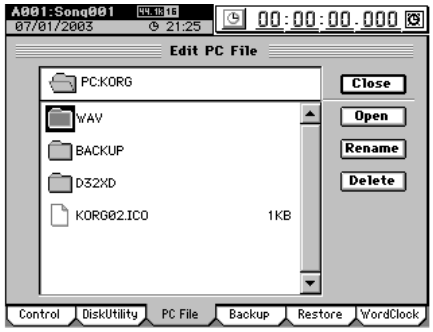
コピー・トラックでトラックのデータをバーチャル・トラックなど他のトラックや他のソングにコピーした場合は、同じオーディオ・データを共有することになるためドライブの容量は増減しません。
ただし、コピー先やコピー元のトラックに、オプティマイズ・トラックを実行すると、新しくオーディオ・データを作成することになるため、実行前よりドライブ容量を多く消費することになります。

Ex. 2.の場合では、2回目の録音をする前に1回目を他のトラックにコピーすると、オプティマイズ・トラックを実行しても1回目の“ A ”、“ B ”の部分は消去されず、“ イントロ ”、“ 間奏 ”の部分のオーディオ・データが新しく作成されるためドライブ容量を多く消費することになります。

9．PCドライブ

PCドライブは、コンピューターとデータの共有するためのもので、容量は固定されています。
PCドライブのファイルは**SYSTEM**、“ PC File ”タブ・ページでファイル・サイズの確認、名前の変更、削除を行うことができます。
PCドライブは、以下のフォルダがあり、その中に各ファイルがあります。

- **BACKUPフォルダ**：バックアップ・ファイル
- **WAVフォルダ**：WAV形式の音声ファイル
- **D32XDフォルダ(D16XDフォルダ)**：
  バージョンアップのためのシステム・ファイルを保存するフォルダ



ファイルの確認、名前の変更、削除

PCドライブのファイルは、ファイル・サイズの確認と、ファイルの名前の変更、削除ができます。

① **SYSTEM、“ PC File ”タブ・ページを表示します。**
下の階層に移動するには、ファイルを選び、**Open**ボタンを押します。
上の階層に戻るには、**Close**ボタンを押します。

② **名前を変更するには、ファイルを選び、Renameボタンを押し、名前を変更します（→p.36）。**
使用できるファイル名等は、173ページ「ドライブとファイル詳細」をご覧ください。

③ **ファイルを削除するには、ファイル・リストからファイルを選び、Deleteボタンを押します。**
・“ Are You Sure? ”と表示されるので、**Yes**ボタンを押して削除します。
・削除しないときは、**No**ボタンを押します。
・終了すると“ Completed ”と表示されるので、**OK**ボタンを押します。

USB

USBとは**U**niversal **S**erial **B**usの略で、コンピューターと周辺機器でデータをやりとりするためのインターフェースです。

本機に外部ハードディスク、CD-R/RWドライブ等のUSB周辺機器を接続することはできません。

本機は**USB**端子を搭載しており、直接コンピューターと接続することで、PCドライブのデータをコンピューターへ保存したり、コンピューターからPCドライブにデータを書き込みすることができます。

1. 保存/書き込み

本機のPCドライブをコンピューターでフォーマットしないでください。フォーマットは必ず本機で行ってください(p.89)。

Windowsの場合(Windows Me/2000以降)

Windows98でご使用になるためには、デバイスドライバのインストールが必要となります。デバイスドライバの入手、インストールについては、コルグ・ホームページ(http://www.korg.co.jp/)をご覧ください。

note *コンピューターの画面はご使用になる環境によってことなります。本書の記載は、WindowsXPの画面です。*

① USBケーブルでコンピューターと接続します。
コンピューターと接続したUSBケーブルのコネクタを本機のUSB端子に接続します。コネクタの向きに注意し奥まで確実に差し込みます。

コンピューターの電源はあらかじめ起動しておいてください。

② SYSTEM、" DiskUtility "タブ・ページを表示します。

③ " USB Slave Mode "ボタンを押し、USB Slave Modeダイアログを表示します。

この画面を表示しているときに、USBケーブルの接続を外したり、コンピューターの電源をオン/オフしないでください。

④ コンピューターに「KORG D32XD[*D16XD]」というドライブが追加されます。

note *初めて本機を接続した場合は、デバイス・ドライバのインストールが行われます。*

⑤ コンピューターにデータを保存します。
④で追加された「KORG D32XD[*D16XD]」を開くと、本機のハードディスクのPCドライブの内容が表示されます。
必要なデータをコンピューター上にコピーします。また、コンピューター上にコピーしておいたデータをPCドライブに書き込むことも可能です。

⑥ コンピューターから本機を外します。
コンピューターのタスクバー右側に表示されている アイコンを左クリックします。

表示されたメニューから「USB大容量記憶装置デバイス(ドライブ名)の停止」を左クリックします。
「" USB大容量記憶装置デバイス "は安全に取り外すことができます」というメッセージが表示されたことを確認します。
USB Slave Modeダイアログの**Exit**ボタンを押します。USB Slave Modeモードから出たら、USBケーブルを本機から抜きます。

note *WindowsMeの場合は、「USB大容量記憶装置デバイス」は「PCドライブ」と表示されます。*

Macintoshの場合(Mac OS9.0.4以降)

① USBケーブルでコンピューターと接続します。
コンピューターと接続したUSBケーブルのコネクタを本機のUSB端子に接続します。コネクタの向きに注意し奥まで確実に差し込みます。

② SYSTEM、" DiskUtility "タブ・ページを表示します。

③ USB Slave Modeボタンを押し、USB Slave Modeダイアログを表示します。

この画面を表示しているときに、USBケーブルの接続を外したり、コンピューターの電源をオン/オフしないでください。

④ デスクトップに「KORG D32XD[*D16XD]」というドライブが追加されます。

note *初めて本機を接続した場合は、デバイス・ドライバのインストールが行われます。*

⑤ コンピューターにデータをバックアップします。
④で追加された「KORG D32XD[*D16XD]」を開くと、ハードディスクのPCドライブの内容が表示されます。必要なデータをコンピューター上にコピーします。また、コンピューター上にコピーしておいたデータをPCドライブに書き込むことも可能です。

⑥ 追加されたドライブを「ごみ箱」に捨てます。
本機を外すときは、デスクトップ上のドライブを「ゴミ箱」に捨てるか、「特別」メニューの「取り出し」を選択します。**USB Slave Mode**ダイアログの**Exit**ボタンを押してUSB Slave Modeから抜けます。USBケーブルを本機から抜きます。

MIDI

MIDIとは（**M**usical **I**nstrument **D**igital **I**nterface）の略で、電子楽器やコンピューターの間で、演奏に関するさまざまな情報をやりとりするための世界共通の規格です。

1．MIDIの接続

MIDI情報を送受信するには、専用のMIDIケーブルを使います。このケーブルを本機のMIDI端子と情報をやりとりする外部MIDI機器のMIDI端子に接続します。

MIDI IN端子
他のMIDI機器からMIDIメッセージを受け取ります。外部機器のMIDI OUT端子と接続します。

MIDI OUT端子
本機からMIDIメッセージを送ります。外部機器のMIDI IN端子と接続します。

MIDIチャンネルの設定

MIDIでは、複数のMIDI機器にそれぞれ違った情報を1本のMIDIケーブルで伝えるため、MIDIチャンネルという1～16までのチャンネルがあります。送信側のMIDIチャンネルが**“ 1 ”**のときには、受信側のMIDIチャンネルを**“ 1 ”**に設定しておかないと、これらのMIDIメッセージは伝わりません。（→p.132「Global Ch」）

2．本機で扱うMIDIメッセージ

ノートオン（ノート、ベロシティー）、アフタータッチ、ピッチベンド:
エフェクトのコントロールに使用できます。

プログラム・チェンジ:
シーンの切り替えに使用できます。

コントロール・チェンジ:
ミキサーやエフェクトのパラメーターのコントロールに使用できます。

MMC（**M**IDI **M**achine **C**ontrol）:
ＭＭＣメッセージを送信し、ＭＭＣ受信対応の外部シーケンサー、レコーダー等をコントロールすることができます。またＭＭＣメッセージを受信し、外部シーケンサー、レコーダー等から本機をコントロールすることができます。

MTC（**M**IDI **T**ime **C**ode）:
MTCを送受信し、外部シーケンサー、レコーダーと同期をとって動作させることができます。

MIDIクロック:
MIDIクロックを送信することができます。また、テンポ・トラックでMIDIクロックを選択し、テンポ・トラックの記録を行うときは、MIDIクロックの受信ができます。

MIDIインプリメンテーションチャートについて

MIDI機器の取扱説明書には、MIDIインプリメンテーションチャートが付属しています。このチャートは、送受信できるMIDIメッセージについて確認できるようになっています。MIDI機器を使うときには、相互のMIDIインプリメンテーションチャートを比較し、対応しているMIDIメッセージを確認してください。

※ *詳細なMIDIの仕様については、別冊のMIDIインプリメンテーションに記載されています。MIDIインプリメンテーションの配布については、コルグお客様相談窓口へお問い合わせください。*

3．MIDIを使う

MIDIシーケンサーから本機をコントロールする方法

MIDIシーケンサーからMMCを送信し、本機の停止/再生/早送り/巻き戻し/録音/ロケートをコントロールします。

note *MIDIシーケンサーは、MMC対応のものを使用してください。MMCに対応していないシーケンサーでは、この操作はできません。*

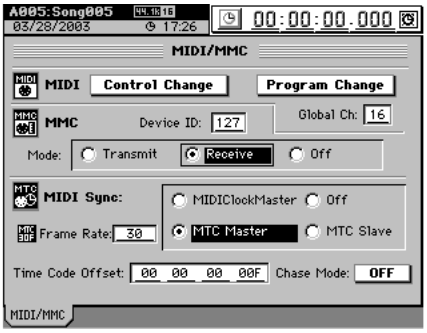
① **MIDIケーブルで機器を接続します。**
本機とMIDIシーケンサーのMIDI IN端子とMIDI OUT端子を相互にMIDIケーブルで接続します。

② **MIDIシーケンサーの設定をします。**
MMCを送信し、MTCを受信（MTC Slave）します。
詳しくはMIDIシーケンサーの「取扱説明書」を参照してください。

③ **MMCの受信をオンにします。**
MIDI/SYNC、**“ MIDI/MMC ”**タブ・ページで**“ MMC Mode ”**に**“ Receive ”**を、**“ MIDI Sync ”**に**“ MTC Master ”**を選びます。

④ **デバイスIDを合わせます。**
“ Device ID ”を、MIDIシーケンサーのMMCデバイスIDに合わせます。

note ***“ Device ID ”**を127に設定するとすべてのデバイスIDと送受信します。*



⑤ **外部MIDIシーケンサーを操作します。**
MIDIシーケンサーの停止/再生/早送り/巻き戻し/録音/ロケートを操作し、本機をコントロールします。詳しくはMIDIシーケンサーの「取扱説明書」を参照してください。

2台のD32XDまたは、D16XDを同期させる方法

2台のD32XDまたは、D16XDを使用し同期して再生する設定について説明します。1台のD32XD/D16XDがMTCマスター、もう1台がMTCスレーブとなります。

① **MIDIケーブルで機器を接続します。**
マスター側とスレーブ側のMIDI IN端子とMIDI OUT端子を相互にMIDIケーブルで接続します。

② **マスター側のD32XD/D16XDの設定をします。**
MIDI/SYNC、**“ MIDI/MMC ”**タブ・ページの**“ MIDI Sync ”**で**“ MTC Master ”**を選び、**“ MMC Mode ”**に**“ Receive ”**を選びます。
また、ここでは**“ Device ID ”**を**“ 10 ”**に合わせます。

③ **スレーブ側のD32XD/D16XDの設定をします。**
MIDI/SYNC、**“ MIDI/MMC ”**タブ・ページの**“ MIDI Sync ”**で**“ MTC Slave ”**を選び、**“ MMC Mode ”**に**“ Transmit ”**を選びます。また、**“ Device ID ”**は、マスターと同じ**“ 10 ”**に合わせます。

note *ミキサー・コントロール・メッセージを送受信したくない場合は、コントロール・チェンジの送受信を禁止にしてください（→「MIDIでミキサーをコントロールする」）。*

④ スレーブ側のD32XD/D16XDのPLAYキーを押します。
スレーブ側からMMCが送信され、それをマスター側が受信して再生を始めます。再生を始めるとマスター側からMTCを送信し、スレーブ側で同期がとれると再生をはじめます。

note *同期がとれるまで数秒間かかることがあります。*

MIDIでミキサーをコントロールする

Ex. 本機のミキサーの操作情報を、外部MIDIシーケンサーに記録します。

① MIDIケーブルで機器を接続します。
本機の**MIDI OUT**端子と外部MIDIシーケンサーのMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続します。

② 本機と外部MIDIシーケンサーの同期の設定をします。
MIDI/SYNC、**" MIDI/MMC "**タブ・ページを表示し、**" MIDI Sync "**で**" MIDIClockMaster "**または**" MTC Master "**を選びます。
外部MIDIシーケンサーも同期の設定をします。（詳しくはMIDIシーケンサーの「取扱説明書」を参照してください。）

③ 本機のコントロール・チェンジの送信を許可します。
・MIDI/SYNC、**" MIDI/MMC "**タブ・ページで**" MIDI "**の**" Control Change "**をオンにします。

・SCENE、**" Automation[*EditScene] "**タブ・ページの**" Automation "**をオンにし、**MIDI/SYNC**、**" MIDI/MMC "**タブ・ページの**" MIDI "**の**" Program Change "**をオンにします。

D16XDで送信するのは、シーンの切り替え情報だけです。

④ 外部MIDIシーケンサーを録音待機状態にします。
本機のミキサー・コントロール・データは、1～16のMIDIチャンネルに出力されます。1～16の各MIDIチャンネルを記録できるように、外部MIDIシーケンサーを設定してください。（詳しくはMIDIシーケンサーの「取扱説明書」を参照してください。）

note *パラメーターについては、MIDIインプリメンテーションを参照してください。MIDIインプリメンテーションの配布については、コルグお客様相談窓口へお問い合わせください。*

⑤ 記録を開始します。
本機の**PLAY**キーを押して再生を開始すると、外部MIDIシーケンサーが同期して記録を開始します。このとき、ミキサー・パラメーター（フェーダー、パン、EQ、など）を動かすと、それに対応するコントロール・チェンジが本機から送信され、外部MIDIシーケンサーに記録されます。

⑥ 本機を停止します。
本機の**STOP**キーを押して再生を停止すると、外部MIDIシーケンサーも同期して記録を停止します。これで、本機のミキサーの操作情報が、外部MIDIシーケンサーに記録されました。

Ex. 前項の「Ex.本機のミキサーの操作情報....」で記録したミキサーの操作情報を、外部MIDIシーケンサーから受信してミキサーをコントロールします。

① MIDIケーブルで機器を接続します。
本機とMIDIシーケンサーのMIDI IN端子とMIDI OUT端子を相互にMIDIケーブルで接続します。

② 本機と外部MIDIシーケンサーの同期の設定をします。
MIDI/SYNC、**" MIDI/MMC "**タブ・ページを表示し、**" MIDI Sync "**で**" MTC Master "**を選びます。
外部MIDIシーケンサーをMTC Slaveに設定します。（詳しくはMIDIシーケンサーの「取扱説明書」を参照してください。）

③ 本機でコントロール・チェンジを受信許可に設定します。
・MIDI/SYNC、**" MIDI/MMC "**タブ・ページで**" MIDI "**の**" Control Change "**をオンにします。

・SCENE、**" Automation[*EditScene] "**タブ・ページの**" Automation "**をオフにします。

④ 本機のPLAYキーを押します。
本機の再生を開始すると、外部MIDIシーケンサーも同期して再生を開始します。
先に記録したミキサーの操作情報がMIDIシーケンサーから送信され、本機のミキサーの値が変化します。

システム・バージョンアップ

1. システム・ファイルのダウンロード

最新のシステム・ファイルは、コルグ・ホームページ（http://www.korg.co.jp）からコンピューターにダウンロードすることができます。詳しい手順については、コルグ・ホームページをご確認ください。

CD-ROM/R/RWによる方法

システム・ファイルが入っているメディアを、CD-R/RWドライブに挿入します。

USBによる方法

USBケーブルで本機とコンピューターを接続し、システム・ファイルをPCドライブのD32XD[*D16XD]フォルダにコピーします。

2. システムのバージョン・アップ

① SYSTEM、“ DiskUtillity ”タブ・ページを表示します。

② システム・ファイルのロード元を指定します。
Load Systemボタンを押し、**Load System**ダイアログを表示します。**“ CD ”**または**“ PC ”**のラジオ・ボタン押して、ロード元を選びます。

③ Yesボタンを押してバージョン・アップを開始します。

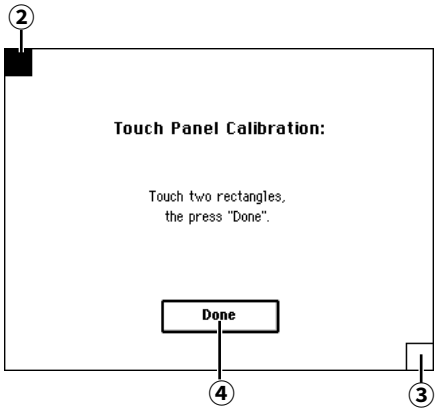
システムのロード中に電源がオフになるなどの不慮の事故が発生した場合、本機が正常に動作しなくなる可能性があります。この場合はコルグお客様相談窓口にご相談ください。

④ バージョン・アップが終了すると、自動的に再起動し、新しいシステムでの動作を開始します。
バージョン・アップに失敗すると再起動せずにメッセージが表示されます。メッセージの内容を確認してください（→p.170「各種のメッセージ」）。

タッチパネル・キャリブレーション

LCD画面での入力が思うようにいかないとき、またLCD画面で押したところと違うボタンやセルが選ばれたときなどに、LCD画面とタッチパネルの位置ずれを調整します。

① SYSTEM、“ Control ”タブ・ページのCalibrationボタンを押します。
Touch Panel Calibrationダイアログが表示されます。



② LCD画面左上の四角を押します。
正しく認識すると表示が反転します。

③ LCD画面右下の四角を押します。
正しく認識すると表示が反転します。

④ Doneボタンを押します。

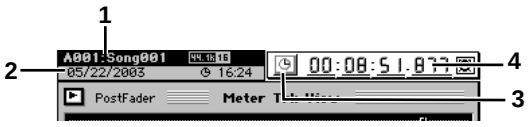
正しく調整できないときは、エラー・メッセージが表示されますので、もう一度調整し直してください。

リファレンス編

カウンター

カウンター表示

カウンター・ボタンを押して**Time Disp Type**ダイアログで表示内容を選びます。



1. ソング・ディスプレイ
ソングのドライブ名、ソング名、サンプリング周波数、量子化bit数を表示します。

2. インフォメーション・ディスプレイ
カレンダー、録音可能残り時間、シーン、マーク、テンポ・マップ情報を表示します。

3. カウンター・ボタン
押すと**Time Disp Type**ダイアログを表示します。

4. カウンター・ディスプレイ
現在のレコーダーのロケーション、小節を表示します。

Time Disp Typeダイアログ

1. ロケーション・ラジオ・ボタン
カウンターの表示内容を選択します。

時間表示 ___:___:__.___（HMSm）
ロケーションの現在位置が、ソングの先頭からの絶対時間で表示されます。左から順番に、Hour（時）: Minutes（分）: Second（秒）. millisecond（1/1000秒）です。
※最大値23:59:59.999

フレーム表示 ___:___:__.__F（HMSF）
ロケーションの現在位置が、ソングの先頭からの絶対時間とフレーム数で表示されます。通常、MTCで同期させるときに使用します。 左から順番に、Hour（時）: Minutes（分）: Second（秒）. Frame（p.132「Frame Rate」の設定）です。
※最大値23:59:59.29F（30フレーム時）

小節表示___:__.___（MBT）
ロケーションの現在位置が、ソングの先頭から、小節単位で表示されます。左から順番に、Measure（小節）: Beat（拍子）. Tick（1/96拍）です。
※最大値99999:03.095（4/4拍子のとき）

2. インフォメーション・ディスプレイ・ラジオ・ボタン
インフォメーション・ディスプレイに表示する情報を選択します。

Date Time:
カレンダー表示。現在の年月日、時間（時、分）を表示します。

Free Time:
現在選択されているドライブの、録音可能な時間が表示されます。左から順番に時間、分、秒です。

Scene:
現在、使用しているシーン名、シーン・ロケーションが表示されます。

Mark:
現在、使用しているマーク名、マーク・ロケーションが表示されます。

TempoMap:
現在、使用しているリズムが表示されます。

Rename

名前の変更

各タブ・ページのパラメーター設定画面で**Rename**ボタンが表示されているとき（Song、Track、Effect、Scene等）は、それぞれの名前を変更できます。
また、ネーム・ライブラリの中から適当な名前を選んだ後で、名前を変更する事もできます。
対象となる名前を反転表示にして、**Rename**ボタンを押します。**Rename**ダイアログを表示し、名前を変更します。名前は最大16文字まで入力できます。
バックアップやエクスポートのファイル名には、制限があります（→p.174）。

← →	リネーム・ボックス間の反転表示位置の左右移動
Space	反転表示位置に空白挿入
⇧	大文字、小文字を切り替え
Delete	反転表示部分の文字削除
Insert	反転表示右側に空白挿入
ClearAll	リネーム・ボックス内の文字を全て消去
OK	入力した名前に変更
Cancel	入力した名前の取り消し
0...9、A...Z、/...@	押された数字、文字、記号を反転表示位置に入力

ネーム・ライブラリを使う

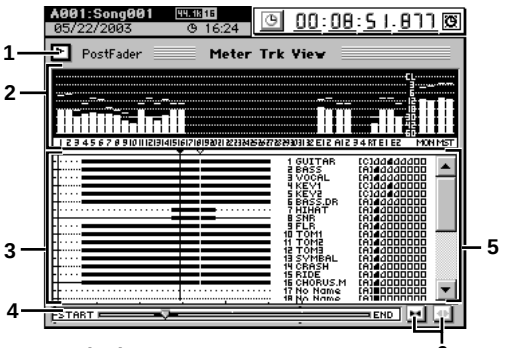
名前の横のリスト・ボタンを押すとネーム・ライブラリが表示されます。スクロールバーで使用したい名前を表示させ、その名前を押すと、リネーム・ボックスにその名前が入ります。
ネーム・ライブラリはp.186「ネーム・ライブラリ・リスト」をご覧ください。

1.METER

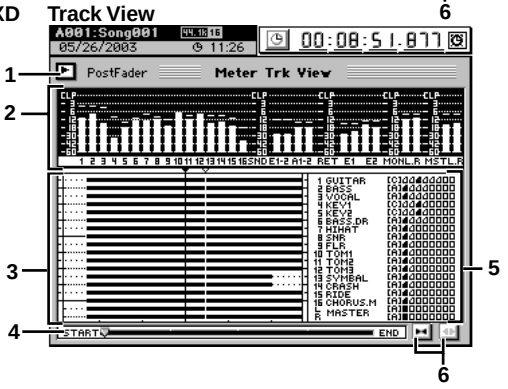
Meter Trk View

レベル・メーター、音声イベントのある、なし、バーチャル・トラック一覧を表示します。また、**“ Meter Trk Type”**の設定を替えることでレベル・メーターの種類を替えたり、フェーダーやパンの設定値を確認できる**“ Fader View ”**にすることができます。
音声イベントのロケート・ポイント（IN、OUT、TO、END）が表示されます。

D32XD Track View



D16XD Track View



1. 表示切り替えボタン
ボタンを押すと、表示する対象を選ぶ**Meter Trk Type**ダイアログが表示されます。**OK**ボタンで選択が有効に、**Cancel**ボタンで選択が取り消しされます。

1a. Select Level Meter Position
[CH-Input、PreFader、PostFader]

CH-Input: 各ミキサー・チャンネルのインプット・レベルを表示

PreFader: 各ミキサー・チャンネルのフェーダー前（プリ・フェーダー）のレベルの表示

PostFader: 各ミキサー・チャンネルのフェーダー後（ポスト・フェーダー）のレベルの表示

1b. Peak Hold Time **[0…8 s、∞]**

レベル・メーターのピーク・ホールドの値を解除するまでの時間を設定します。

0…8 s: 0～8秒

∞: ピーク・ホールドの値を常に表示

設定は、各ページのレベル・メーターに対して有効です。

1c. Select View **[TrackView、FaderView]**

メーターの表示内容を変更します。

TrackView: レベル・メーター、音声イベントのある、なし、バーチャル・トラック一覧等を表示

FaderView: レベル・メーター、各トラックのフェーダー、パン、チャンネル・オン状態等を表示

2. レベル・メーター

各チャンネルやセンド、モニターなどのレベルを表示します。

3. トラック・ビュー・ウィンドウ

各トラックの音声のあるところは黒く表示されます。
縦線で表示されているのは現在のロケーションです。
最上部にはロケート・ポイント（→p.38）を表示します。

IN:▼ OUT:▲ TO:▽ END:△

4. タイム・ロケーション表示

ソングのロケーションのゼロ・ポイントから、エンド・ポイントまでをバー表示します。現在の位置を相対的に表示します。

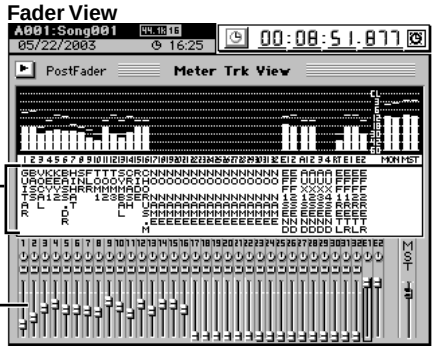
5. トラック状態ウィンドウ

各トラックの名前とバーチャル・トラックの使用状態を表示します。黒く表示しているところが現在の使用しているバーチャル・トラックです。

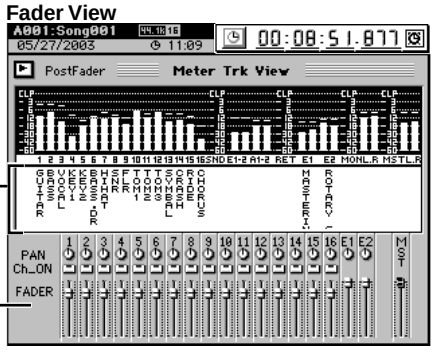
6. スケール・ボタン

トラック・ビュー・ウィンドウの表示範囲を拡大、または縮小します。

D32XD Fader View



D16XD Fader View



7. ネーム・ウィンドウ

各トラックとマスター・エフェクトの名前を表示します。

8. パン・フェーダー・ビュー

以下のパラメータを表示しエディットすることができます。

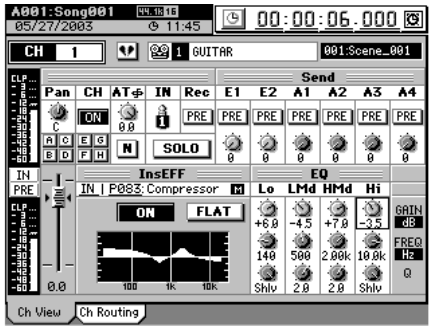
フェーダー、CH ON、パン、EFF1/2 Return Level、EFF1/2 Return Balance

2.CH VIEW

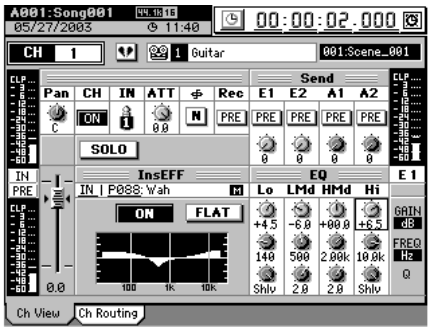
2-1. Ch View

チャンネルごとの設定や状態を一覧表示します。
表示するチャンネルは、各チャンネルの**CH SELECT**キーを押して選択します。

D32XD



D16XD



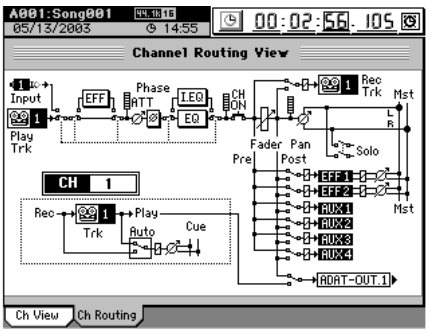
この画面上で、下記のパラメーターの設定を変更できます。

- ペア（→p.102）
- パン（→p.103、[*107]）
- チャンネル・オン/オフ（→p.8）
- インプット（→p.100）
- アッテネータ（→p.109）
- 位相（→p.110）
- 録音位置（→p.111、[*113]）
- ソロ・オン/オフ（→p.113）
- EQオン/オフ、フラット（→p.109）
- フェーダー（→p.103、[*107]）
- レベル・メーター位置（→p.97）
- グループ（→p.103）--------D32XD
- Send（→p.112）
- EQ（→p.109）

なお、SendとEQのパラメーターは、ディスプレイ右横のSend、イコライザー・ツマミやキーでもエディットできます。

2-2. Channel Routing View

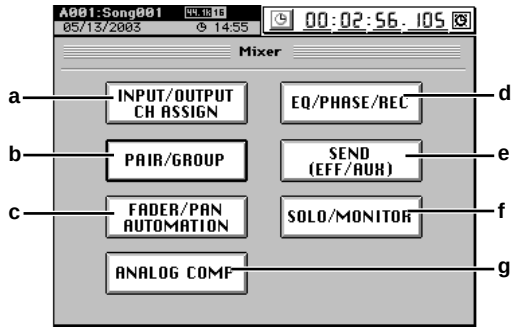
このページは**“ Ch View ”**タブ・ページで表示しているチャンネルの信号の流れ方を略図表示した画面です。
各種の設定の変更はできません。
表示するチャンネルは、各チャンネルの**CH SELECT**キーを押して選択します。



3.MIXER

ミキサー部の各種設定を行います。
MIXERキーを押すと、このページ・ジャンプ・メニュー画面になります。
変更したいパラメーターが含まれるメニュー・ボタンを押してください。
各メニュー・ボタンを押して表示されたタブ・ページから、このページ・ジャンプ・メニュー画面に戻るときは、**MIXER**キーを押します。

D32XD



a. INPUT/OUTPUT/CH ASSIGNボタン
INPUT/OUTPUT/CH ASSIGNページ・モード画面に移動します（次項）

b. PAIR/GROUPボタン
PAIR/GROUPページ・モード画面に移動します（→p.102）

c. FADER/PAN/AUTOMATIONボタン
FADER/PAN/AUTOMATIONページ・モード画面に移動します（→p.103）

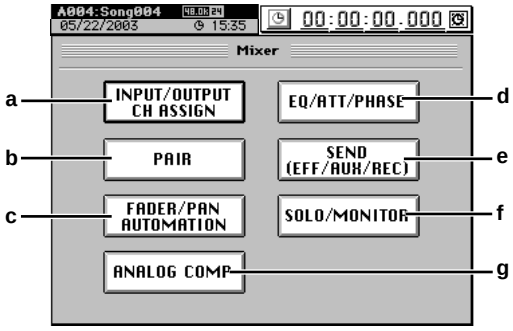
d. EQ/PHASE/RECボタン
EQ/PHASE/RECページ・モード画面に移動します（→p.109）

e. SEND（EFF/AUX）ボタン
SEND（EFF/AUX）ページ・モード画面に移動します（→p.112）

f. SOLO/MONITORボタン
SOLO/MONITORページ・モード画面に移動します（→p.113）

g. ANALOG COMPボタン
ANALOG COMPページ・モード画面に移動します（→p.115）

D16XD



a. INPUT/OUTPUT/CH ASSIGNボタン
INPUT/OUTPUT/CH ASSIGNページ・モード画面に移動します（次項）

b. PAIRボタン
PAIRページ・モード画面に移動します（→p.102）

c. FADER/PAN/AUTOMATIONボタン
FADER/PAN/AUTOMATIONページ・モード画面に移動します（→p.103）

d. EQ/ATT/PHASEボタン
EQ/ATT/PHASEページ・モード画面に移動します（→p.109）

e. SEND（EFF/AUX/REC）ボタン
SEND（EFF/AUX/REC）ページ・モード画面に移動します（→p.112）

f. SOLO/MONITORボタン
SOLO/MONITORページ・モード画面に移動します（→p.113）

g. ANALOG COMPボタン
ANALOG COMPページ・モード画面に移動します（→p.115）

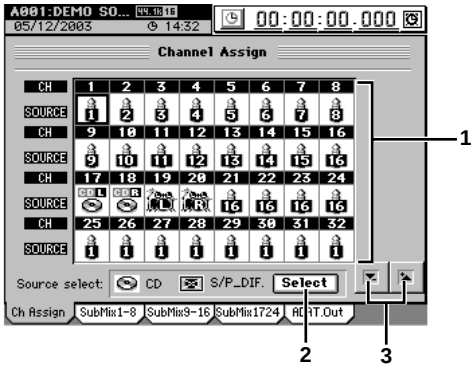
3a. INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN

3a-1. Channel Assign

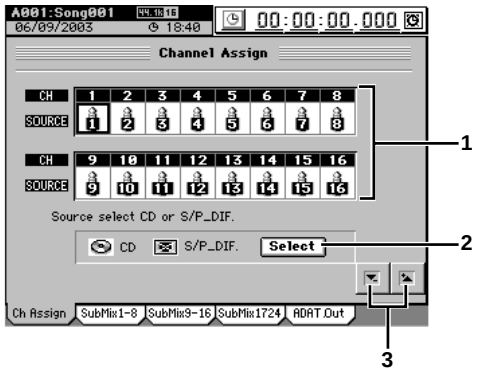
ミキサー・チャンネル1～32[*16]への入力を設定します。

S/P DIFやADATなどのデジタル入力を設定するときは、同期が取れない等の理由でノイズを発生することがあります。フェーダーを絞ったり、モニター・スピーカーの音量を小さくしてから設定をしてください。

D32XD



D16XD



1. CH1…32[*16] **[1…16、CD L、CD R、L、R、Rhythm L、R、A1…8]**

カレント・ソングのサンプリング周波数/bit数によってアサインできるチャンネル数が異なります（→p.136）。

入力できるソースの9…16、ADAT1…8は、それぞれ8チャンネル・アナログ・インプット・ボード、ADAT I/Oボードの各オプション装着時に選ぶことができます。

“CH1”～“CH32[*16]”のチャンネル・アイコンを選び、各チャンネルへ入力するソースを選びます。

INPUT1…16: …

INPUT 1/GUITAR IN～INPUT16端子に接続した楽器などのアナログ出力を各チャンネルへ入力します。

CD L、R: 、

内蔵CD-R/RWドライブに挿入したオーディオCDの音声トラックを各チャンネルへ入力します。

“Source Select CD or S/P DIF”が**“CD”**のとき、選ぶことができます。

S/F DIF L、R: 、

S/P DIF IN端子に接続したDATなどのデジタル出力を各チャンネルへ入力します。

“Source Select CD or S/P DIF”が**“S/P DIF”**のとき、選ぶことができます。

Rhythm L、R: 、

“Rhythm Pattern”で選択したリズムを各チャンネルへ入力します。**“Rhythm”**の**“Assign”**が**“CH Input”**で**Rhythm On**ボタンがオンのとき、リズムが鳴ります。このリズムは録音することができます（→p.133）。

A1…A8: …

ADAT端子に接続した外部からのADAT出力を各チャンネルへ入力します。

カレント・ソングが96kHz/24bitのときは、ADAT入力はアサインできません。

2. Source Select CD or S/P DIF

Selectボタンを押すと**Source Select**ダイアログが表示されます。

使用するデジタルINPUTソースに**“CD”**か**“S/P DIF”**を選びます。

“Obey Copyright Rules”（著作権に従ってください）というメッセージが表示されています。取扱説明書の「著作権について」（→p.iii）をよく読んで、許諾条件に同意するならば、**OK**ボタンを押します。デジタル入力が有効になります。

また、**“S/P DIF”**を選んだときに**“Audio Sync Error”**がでたり、入力音がおかしいときは、**“Change Sync source S/P DIF”**のチェック・ボックスにチェックを付けてください。

“Change Sync source S/P DIF”にチェックを付けても“Audio Sync Error”がでるときは、SYSTEM、“Word Clock”タブ・ページの“Word Clock”の周波数がカレント・ソングのサンプリング周波数と同じかどうかを確認してください。

“Change Sync source S/P DIF”にチェックを入れた場合、録音/再生中に同期が途切れたり、同期周波数が変わったときは、本機は動作しなくなります。また、録音中に同期の不具合で、本機が動作しなくなった場合はその、ソング・ドライブのフォーマットを行ってください。

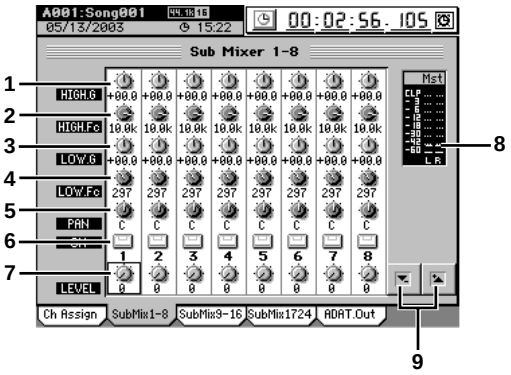
3. ▼/▲ボタン

INPUTソースを選ぶためのアップ/ダウン・ボタンです。

3a-2. Sub Mixer 1−8

外部エフェクトからのリターンをINPUT 1/GUITAR IN～INPUT 8端子へ入力したり、これらの端子に接続している楽器の音を再生しているトラックにミックスするサブ入力として使用するときに設定します（→p.45）。
サブ入力は、ソング完成後にシーケンサーと同期し、その入力音と本体音をミックスする場合などに使用します。
この入力は、マスター・バスへ送られます。

外部エフェクトへはAUX OUT端子からセンド出力します（→p.112）。



1. HIGH.G **[−15dB...+15dB]**
サブ入力の高音ゲインを設定します。

2. HIGH.Fc **[21Hz...20.1kHz]**
シェルビングタイプEQでサブ入力の高音を調整するカットオフ周波数を設定します。

3. LOW.G **[−15dB...+15dB]**
サブ入力の低音ゲインを設定します。

4. LOW.Fc **[21Hz...20.1kHz]**
シェルビングタイプEQでサブ入力の低音を調整するカットオフ周波数を設定します。

5. PAN **[L63...C...R63]**
サブ入力を、マスター・バスへ送るときの定位を設定します。

6. ON **[ON、OFF]**
サブ入力をマスター・バスに送る（ON）、送らないを設定します。

7. Level **[0...100]**
サブ入力のマスター・バスへの送り量を設定します。

8. レベル・メーター
マスター・バスのレベルを表示します。

9. ▼/▲ボタン
パラメーターの値を変えるためのアップ/ダウン・ボタンです。

3a-3. Sub Mixer 9−16

オプションの8チャンネル・アナログ・インプット・ボード（AIB-8）を装着したとき有効です。
パラメーター、値等は「3a-2.Sub Mixer 1−8」を参照してください。
オプションを搭載していないときは下記の注意メッセージが表示されます。

サンプリング周波数が96kHz/24bitのソングの時は、サブ・ミキサー13から16のEQは使えません。

3a-4. Sub Mixer 17−24

オプションのADAT I/Oボード（DIB-8）を装着したとき有効です。
パラメーター、値等は「3a-2.Sub Mixer 1−8」を参照してください。
オプションを搭載していないときは下記の注意メッセージが表示されます。

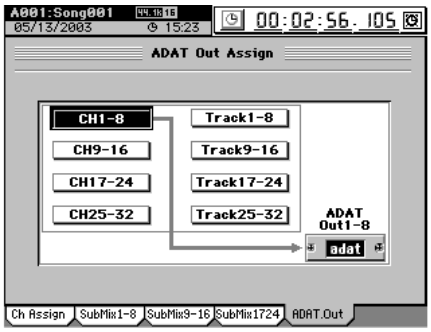
3a-5. ADAT Out Assign

オプションのADAT I/Oボード（DIB-8）を装着したとき有効です。
ADAT OUTの出力ソースを設定します。

D32XD

CH1−8/CH9−16/CH17−24/CH25−32
CH1−8/CH9−16/CH17−24/CH25−32のポスト・フェーダーの信号を出力します。

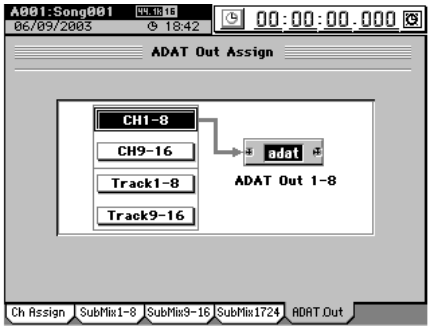
Track1−8/Track9−16/Track17−24/Track25−32
トラック1−8/トラック9−16/トラック17−24/トラック25−32のミキサーを通らない再生音を出力します。



D16XD

CH1−8/CH9−16
CH1−8/CH9−16のポスト・フェーダーの信号を出力します。

Track1−8/Track9−16
トラック1−8/トラック9−16のミキサーを通らない再生音を出力します。



3b. PAIR/GROUP[*PAIR]

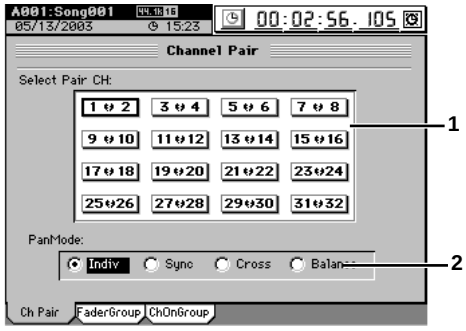
3b-1. Channel Pair

隣り合ったミキサー・チャンネルをペア設定します。
ペアを設定したチャンネルは以下のパラメーターが同じ動作、値になります。

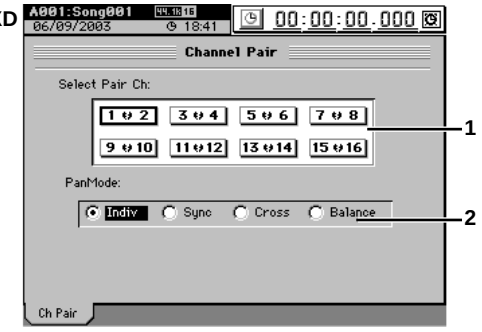
Fader、Pan、CH ON、PlayEQ、RecEQ、RecSend、Eff1/2Send、Aux1/2/3/4Send[*Aux1/2Send]、ATT、REC/PLAY、Group（D32XDのみ）

ペアを設定したチャンネルは、奇数側のツマミやフェーダーでコントロールします。偶数側のツマミやフェーダーを動かしてもコントロールできません。

D32XD



D16XD



1. Select Pair Ch

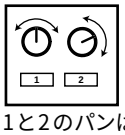
D32XD[1⇔2...31⇔32]
D16XD[1⇔2...15⇔16]
ペアを有効にするチャンネルを**1⇔2〜31⇔32**[**15⇔16**]ボタンを押して、オンにします（ハートのアイコン♥が表示されます）。

2. PanMode **[Indiv、Sync、Cross、Balance]**
Panのペア動作を選びます。

Indiv: 両チャンネルのPanが独立動作できます。
Sync: 両チャンネルが同じ値になります。
Cross: 片チャンネルと反対の値になります。
Balance: 両チャンネルがバランス動作になります。

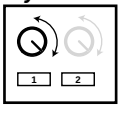
トラック1と2をペア設定したときの動き

Indiv



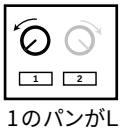
1と2のパンは別々に設定

Sync



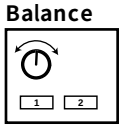
1のパンがR63なら、2のパンもR63

Cross



1のパンがL63のとき、2のパンはR63

Balance

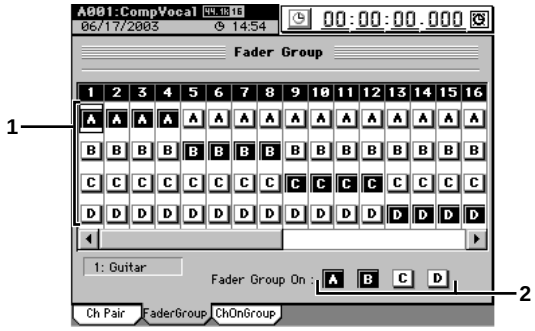


1のパン・ツマミがバランス・ツマミとして動作
2のパン・ツマミは無効

D32XD

3b-2. Fader Group

グループ登録されたチャンネルのフェーダーを操作したとき、そのグループに登録されている他のフェーダーも、連動して各チャンネル間のバランスを保ったまま動きます。
グループはAからDまでの4つがあり、各チャンネルはどれか1つのグループにしか属すことができません。



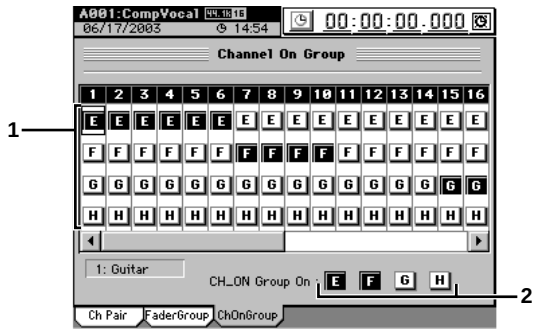
1. グループ・ボタン **[A、B、C、D]**
各チャンネルのフェーダー・グループを設定します。ボタンを押して（反転表示）グループを選びます。
表示するチャンネルの範囲は、スクロール・バー/ボタンを使って移動します。

2. グループ・オン・ボタン **[A、B、C、D]**
フェーダー・グループ設定を有効にするときに押し（反転表示）ます。このボタンを押したとき、各チャンネル間のバランスを保ったままフェーダーが動きます。

note *すでに、有効になっているグループに「1.グループ・ボタン」をオンにしてチャンネルを追加した場合は、そのタイミングの値がグループのフェーダー・バランスになります。*

3b-3. Channel On Group

グループ登録されたチャンネルの**CH ON**キーをオンにしたとき、そのグループに登録されている他のチャンネルもオンになります。
グループはEからHまでの4つがあり、各チャンネルはどれか1つのグループにしか属すことができません。



1. グループ・ボタン **[E、F、G、H]**
各チャンネルのCH ONグループを設定します。ボタンを押して（反転表示）グループを選びます。
表示するチャンネルの範囲は、スクロール・バー/ボタンを使って移動します。

2. グループ・オン・ボタン **[E、F、G、H]**
CH ONグループ設定を有効にするときに押し（反転表示）ます。

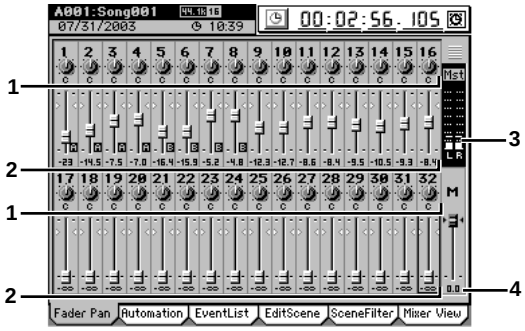
note *すでに、有効になっているグループに「1.グループ・ボタン」をオンにしてチャンネルを追加した場合は、その時点でグループのオン、オフになります。*

3c. FADER/PAN/AUTOMATION

D32XD

3c-1. Fader Pan

ムービング・フェーダーを搭載しているので、このタブ・ページのフェーダー・アイコンの位置と実際のフェーダー位置は一致します。画面のフェーダーを選択し、**バリュー・ダイヤル**や+、−キーで値を変更したときは、それに合わせて実際のフェーダーが動きます。



1. Pan **[L63...C...R63]**
パンの設定が表示されます。アイコン下部に設定値が表示されます。

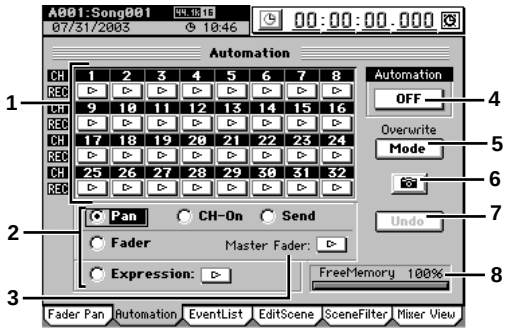
2. Level **[−∞...+6]**
現在選択されているチャンネル・フェーダーの設定が表示されます。アイコン下部に設定値とフェーダー・グループが表示されます。

3. レベル・メーター
マスターL/R出力レベルを表示します。

4. マスターLevel **[−∞...+0]**
MASTERフェーダーの設定が表示されます。アイコン下部に設定値が表示されます。

3c-2. Automation

オートメーションをオンにして、ソングの再生/録音と連動してミキサー設定をリアル・タイムに記録します。
これにより、記録したオートメーションを使ってミキサー設定を自動的に動かしながら再生/録音することができます。



1. 記録チャンネル・ボタン [○、▷]
オートメーションを記録するチャンネルを選択します。ボタンを押して○（Rec）になったボタンのチャンネルにイベントが記録されます。

2. 記録パラメーター・ボタン
[Fader、Pan、CH ON、Send、Expression]
オートメーションを記録するパラメーターを選択します。選べるパラメーターは1つで、そのラジオ・ボタンを押して、表示を反転させます。

Sendを選んだときは記録開始時にSendキー(INTERNAL1/2、AUX1/2/3/4)の点灯しているものが、記録対象になります。ただし、「6.SnapShot」では、全てのSendのパラメーターが記録されます。

Expressionを選んだときは、横のボタンを押して○（Rec）にしてから記録をします。

3. Master Fader [○、▷]
記録パラメーター・ボタンに“ Fader ”を選んだとき、MASTERフェーダーの動きも記録するときは、ボタンを押して○（Rec）にします。

4. Automation
オートメーションの再生/記録のオン、オフを設定します。

OFF: オートメーションの再生/記録を実行しません。

ON(Play): オートメーションの再生を実行します。**Automation**インジケーターが点灯します。
ソングを再生/録音中に、イベントを記録したロケーションになると、その設定が呼び出され、ミキサーの設定が自動的に切り替わります。このときフェーダーは自動的に動きます。新たなイベントの記録はできません

ON(Rec): オートメーションの再生、イベントの記録を実行します。**Automation**インジケーターが点滅します。
ソングを再生/録音中に、イベントを記録したロケーションになると、その設定が呼び出され、ミキサーの設定が自動的に切り替わります。このときフェーダーは自動的に動きます。また、**Event Rec Mode**ダイアログの設定にしたがって、記録チャンネル・ボタンが○（Rec）のチャンネルの新たなイベントを記録します。、レコーダーが停止すると、自動的に**ON(Play)**になります。

note *オートメーションがオンのとき、シーンを登録していない場合は**DefaultScene**が呼び出されます。シーンに関するパラメータを変更したい場合は必ずシーンを登録してください。*

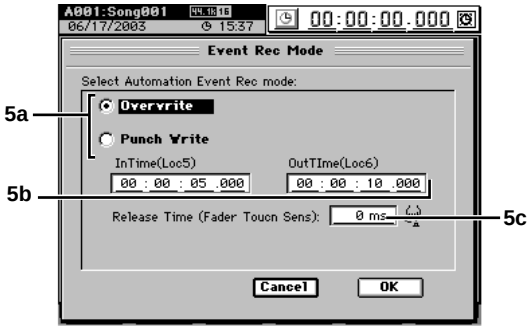
5. Mode
ボタンを押すと、オートメーションの記録方法を選ぶ**Event Rec Mode**ダイアログが表示されます。**OK**ボタンで選択が有効に、**Cancel**ボタンで選択が取り消されます。

5a. 記録方法
Overwrite: ソングの再生/録音を開始した位置から、停止するまで上書きをします。イベントの記録操作をしない場合は、記録されていたイベントはすべて消去されます。

Punch Write: イベントの記録を開始するロケーション（In Time）から、終了するロケーション（Out Time）までに操作をしたパラメーターを記録します。イベントの記録操作をしない部分は、すでに記録されていたイベントがそのまま残ります。
記録パラメーターにフェーダーを選んだときは、In Time、Out Timeに関係なく、フェーダーは操作（フェーダー・ノブに触れて、離す）をした間だけ、上書きします。

5b. In Time、Out Time
記録方法が“ **Punch Write** ”で記録パラメーターにフェーダー以外をえらんだとき、イベントの記録を開始/終了するロケーションを設定します。
LOC5キーには**In Time**（イベント記録開始ロケーション）が、LOC6キーには**Out Time**（イベント記録終了ロケーション）が登録できます（→p.38）。

5c. Release Time [0ms...5s]
記録方法が“ **Punch Write** ”のとき、フェーダーから指を離して、すでに記録されているイベントのレベルに戻るまでの時間を設定します。



6. SnapShot
「4.Automation」がオンでレコーダーが停止しているときに、このボタンを押すと、記録チャンネル・ボタンが○（Rec）のチャンネルのイベントを記録します。

7. Undo
オートメーションの記録を元に戻すときに押します。イベントを記録する直前の状態に戻ります。戻すことができるのは、1つ前の状態です。ボタンが**Redo**のときは、**Undo**を取り消すことができます。

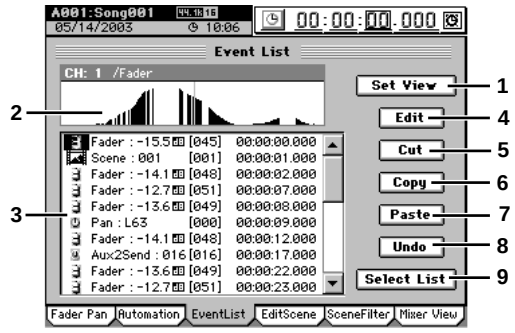
note *記録したイベントの詳細な修正は「3c-3.Event List」で行うことができます。*

*「3c-3.Event List」の「8.Undo」とはデータが共用になります。オートメーションの記録直後に、**Event List**の**Undo**ボタンを押すと、最後のイベント・エディットではなく、オートメーションの記録が消去されます。*

8. イベント残量表示
イベントを記録できる残りのイベント・メモリー量を表示します。

3c-3. Event List

オートメーションで記録したイベントやシーンを確認したり、エディットします。



1. Set View

このボタンを押すと**Set View**ダイアログが表示されます。**OK**ボタンで選択が有効に、**Cancel**ボタンで選択が取り消しされます。

1a. Event View Source

イベント・ビューに表示するパラメーターをラジオ・ボタンで選びます。

1b. Time Resolution / dot [0.05、0.1、0.2、0.5、1sec]

イベント・ビューに表示する範囲を設定します。ここで設定した時間×192が表示される範囲になります。

2. イベント・ビュー

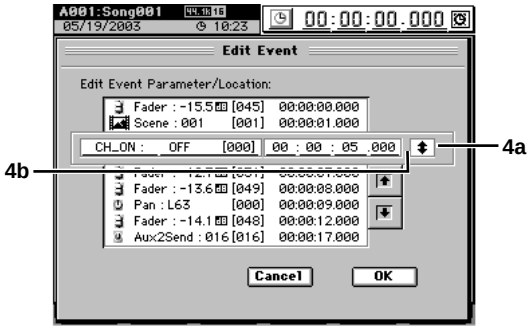
Set Viewで選んだソースのイベントの状態を表示します。

3. イベント・リスト

「9.Select List」で選択されたものが、表示されます。エディットするイベントはリストを押して（反転表示）選択します。

4. Edit

このボタンを押すと**Edit Event**ダイアログが表示されます。



4a. イベント選択ボタン

エディットするイベントを選びます。このボタンを選択して**バリュー・ダイヤル**（または+、−キー）で選択します。

4b. パラメーター/パラメータ値[MIDI値]/ロケーション

エディトするパラメーターまたはロケーションを選択し、反転させ、**バリュー・ダイヤル**（または+、−キー）で変更します。シーンは、ロケーションの変更しかできません。

OKボタンを押して、確定するまで値は更新されません。

5. Cut

このボタンを押すと**Cut Event**ダイアログが表示されます。選択したイベントは、イベント・リストからカットされ（切り取られ）ます。ただし、イベント自体はバッファー・エリア（クリップ・ボード）に一時保存されます。

カットを実行するときは、**Yes**ボタンを押します。止めるときは、**No**ボタンを押します。

Select Allボタンを押し（反転表示）て、カットを実行するとイベント・リストのすべてのイベントがカットされます。

6. Copy

このボタンを押すと**Copy Event**ダイアログが表示されます。選択したイベントのコピー（複製）をバッファー・エリア（クリップ・ボード）に一時保存します。

コピーを実行するときは、**Yes**ボタンを押します。止めるときは、**No**ボタンを押します。

Select Allボタンを押し（反転表示）て、コピーを実行するとイベント・リストのすべてのイベントがコピーされます。

7. Paste

このボタンを押すと**Paste Event**ダイアログが表示されます。選択したイベントの後に、バッファー・エリア（クリップ・ボード）に一時保存しているイベントをペースト（貼り付け）します。

ペーストを実行するときは、**Yes**ボタンを押します。止めるときは、**No**ボタンを押します。

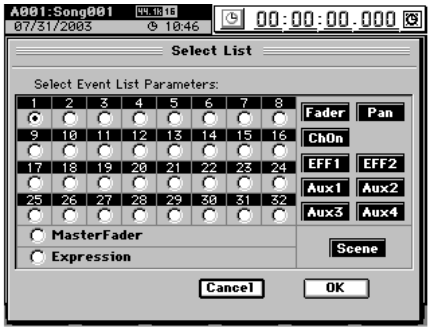
8. Undo

カット、コピー、ペーストを取り消し、前の状態に戻すときにに押します。戻すことができるのは、1つ前の状態です。ボタンが**Redo**のときは、**Undo**を取り消すことができます。

*「3c-2.Automation」の「7.Undo」とはデータが共用になります。イベント・エディット直後に、**Automation**の**Undo**ボタンを押すと、オートメーションの記録ではなく、最後のイベント・エディットの記録が消去されます。*

9. Select List

このボタンを押すと**Select List**ダイアログが表示されます。イベント・リストに表示するイベントのチャンネルとパラメーターを選びます。1〜32のチャンネル、MasterFader、Expressionの中から1つだけ選ぶことができます。



3c-4. Edit Scene

調整したミキサーの各設定をシーンとして、任意のロケーションに登録し、再生に合わせて自動的にミキサーの設定を変化させます（「3c-2.Automation」の**“ Automation ”**がオンのとき）。また、汎用の設定として必要なときに呼び出して使用することができます（→p.52）。シーンは1ソングにつき最大100まで登録できます。

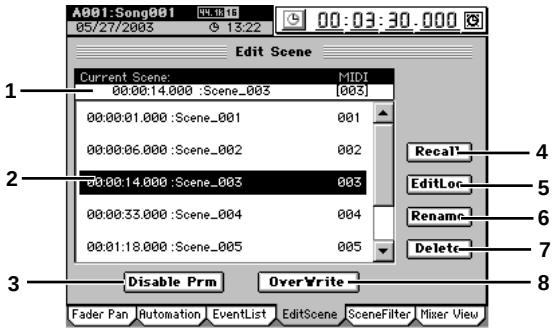
シーンに登録可能な設定は次のとおりです。

チャンネル・パラメーター

CH ON、PlayEQ、ATT、センド、インサート・エフェクトのアサイン、フェーダー、パン

エフェクト
インサート、マスター、ファイナル・エフェクトの番号とTrim

エフェクト・リターン、MASTERフェーダー、AUXレベル、マスターEQ



1. 選択シーン・セル
現在選択しているシーン（カレント・シーン）が表示されます。

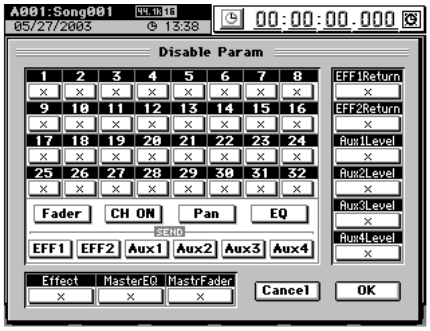
note *シーンが選択されてないときは、**DefaultScene**が選択されます。*

シーン・リストからシーンを選び**Recall**ボタンを押すことで選択します。
左からエディット・アイコン、ロケーション、シーン・ネーム、MIDIプログラム番号が表示されます。
エディット・アイコンは、エディット状態で、**OverWrite**ボタンを押すまで表示されます。
OverWriteボタンを押す前に、電源を切るとエディットしたパラメーターは消え、エディット前の状態に戻ります。

2. シーン・リスト
登録されているシーンが表示されます。
左から、ロケーション、シーン・ネーム、ロケーション重複警告アイコン“ ”、MIDIプログラム番号が表示されています。
同じロケーションにシーンを複数持つことは可能ですが、シーンのリコール時に注意するようロケーション重複警告アイコンが表示されます。

note ***Automation**がオンのとき、重複警告アイコンが付いているシーンは再生されません。*

3. Disable Prm
このボタンを押すと**Disable Param**ダイアログが表示されます。



各シーン単位で、シーン再生のときに任意のミキサー設定（パラメーター）に対しフィルターを使って、シーンによる設定の変化を無効にします。
ここでは、どのミキサー設定（パラメーター）を無効にするかを選択します。
各ボタンをオン（反転表示）にすると、そのチャンネル/パラメーターに対しフィルターがオンになり、シーンの設定が無効になります。
各ボタンがオフのときはフィルターがオフになり、シーンの設定が有効になります。
フィルターは、再生用フィルターとして、選択しているシーンに対して有効になります。

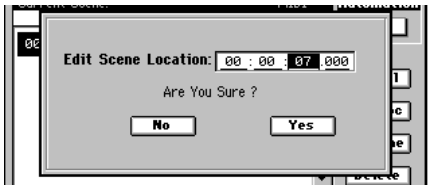
EFF1/2Return、Effect、Aux1/2/3/4Level、MasterEQ、MasterFaderのパラメーターは、チャンネルに関係無くに無効にすることができます。

note *Fader、CH ON、Pan、EQ、EFF1/2、AUX1/2/3/4のフィルター設定は、無効（オン、反転表示）になっているチャンネルでのみ有効です。*

note *ソングのすべてのシーンでのシーン・パラメーターの有効/無効の設定は、“**SceneFilter**”タブ・ページで行います。*

4. Recall
シーンに保存されている設定を呼び出します。シーンを呼び出し、EQなどをエディットした後、上書きをする前に**Recall**ボタンを押してリコールすると、エディット前の状態（シーンに登録されているミキサー設定）に戻ります。

5. EditLoc
シーンの登録位置を変更します。
シーン・リストからロケーションを変更するシーンを選びます。
EditLocボタンを押して、**Edit Scene Location**ダイアログを表示し、シーンの登録位置を変更します。
変更するロケーション（時、分、秒など）を押すと枠で囲まれます、バリュー・ダイヤルや**+/−**キーで位置を変更します。
Yesボタンを押すと変更が完了し、**No**ボタンを押すと変更が取り消しされます。



6. Rename
シーン名を変更します。
シーン・リストから名前を変更するシーンを選び、**Rename**ボタンを押して、**Rename**ダイアログで名前を変更します。名前は最大16文字まで入力できます（→p.97）。

7. Delete
シーン・リストから削除するシーンを選び、**Delete**ボタンを押して、**Delete Scene**ダイアログで削除します。
ダイアログ内の**SelectAll**ボタンをオン（反転表示）にするとすべてのシーンを一度に削除できます。
Yesボタンを押すと削除が完了し、**No**ボタンを押すと削除が取り消しされます。

シーンを削除すると、やり直し（アンドゥ）ができません。

8. OverWrite
現在のミキサー設定やエディットした設定を、カレント・シーンに上書きします。シーンの微調整や別のシーンに置き替えるときに選びます。

3c-5. Scene Filter

シーンを呼び出したときに有効なパラメーターをソング単位で設定します。ここで、設定した有効/無効はソングのシーン全体の設定になります。

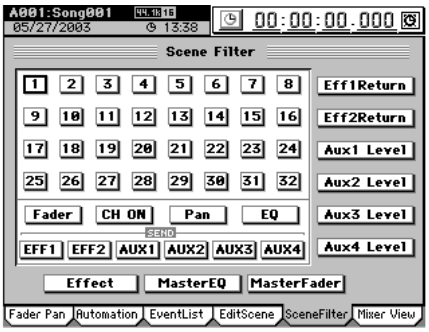
note *ソングの各シーン単位でのシーン・パラメーターの有効/無効の設定は、“**EditScene**”タブ・ページの**3.Disable Prm**で行います。*

チャンネル、パラメーターの各ボタンを押して設定します。反転表示になったチャンネル、パラメーターはシーンを呼び出しても無効になります。
EFF1/2Return、Effect、Aux1/2/3/4Level、MasterEQ、MasterFaderのパラメーターは、チャンネルに関係無く無効にすることができます。

note *Fader、CH ON、Pan、EQ、EFF1/2、AUX1/2/3/4のフィルター設定は、無効（オン、反転表示）になっているチャンネルでのみ有効です。*

*Effect*ボタンはエフェクト・プログラム番号とインサート・エフェクトのアサイン設定の有効/無効ボタンと*Trim*です。

*EFF1/2 Return*ボタンはマスター・エフェクト1/2の*Return Level*、*Balance*設定の有効/無効ボタンです。

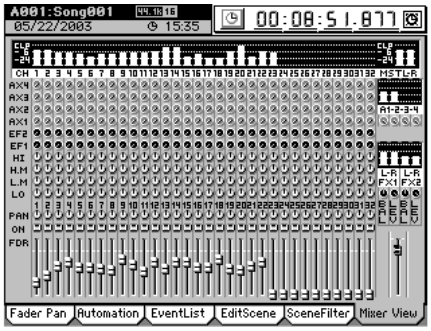


3c-6. Mixer View

View画面としてシーンを確認することができます。
以下のパラメーターを表示してエディットすることができます。

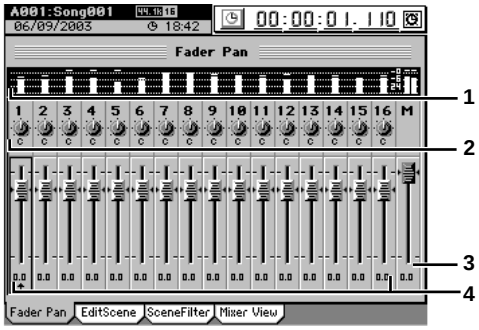
フェーダー、CH ON、パン、EQ LOW Gain/LOW MID Gain/HIGH MID Gain/HIGH Gain、EFF1/2 Send、AUX1/2/3/4 Send、AUX1/2/3/4 LEVEL、EFF1/2 Return Level、EFF1/2 Return Blance

トップ・パネルのフェーダー、パン・ツマミ、EQツマミ、SENDツマミを動かし、値が変更された場合には、その個所のパラメーターに選択が移動し、画面も変化します。



D16XD

3c-1. Fader Pan



1. Post Faderレベルメーター
ポスト・フェーダーのレベルを表示します。**MASTER**フェーダーはL/R表示になります。

2. Pan **[L63...C...R63]**
パンの設定が表示されます。アイコン下部に設定値が表示されます。

3. マスターLevel **[−∞...+0]**
MASTERフェーダーの設定が表示されます。アイコン下部に設定値が表示されます。

4. Level **[−∞...+6]**
現在選択されているチャンネル・フェーダーの設定が表示されます。アイコン下部に設定値が表示されます。

パン/フェーダーガイド
現在選択しているチャンネルのパン、フェーダーの値がパン・ツマミ、フェーダーの位置と異なる場合は、ガイドが表示されます。
録音、再生は、画面に表示された設定で行われますが、ツマミの位置を設定と同じにしたい場合はアイコンを見ながら調整します。

フェーダー

アイコン	設定値との差	位置と設定値の関係
↓	大	フェーダー位置を下げる（設定値より位置が上）
↓	中	
▼	小	
（なし）	無	位置と設定値が一致
▲	小	フェーダー位置を上げる（設定値より位置が下）
↑	中	
↑	大	

パン

アイコン	設定値との差	位置と設定値の関係
→	大	パン・ツマミを右に回す（設定値より左寄り）
→	中	
▶	小	
（なし）	無	位置と設定値が一致
◀	小	パン・ツマミを左に回す（設定値より右寄り）
←	中	
←	大	

3c-2. Edit Scene

調整したミキサーの各設定をシーンとして、任意のロケーションに登録し、再生に合わせて自動的にミキサーの設定を変化させます（**“ Automation ”**がオンのとき）。また、汎用の設定として必要なときに呼び出して使用することができます（→p.52）。シーンは1ソングにつき最大100まで登録できます。

シーンに登録可能な設定は次のとおりです。

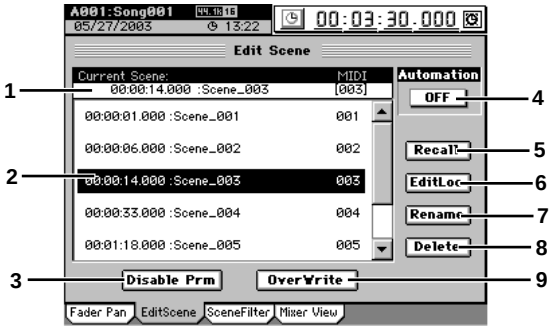
チャンネル・パラメーター

CH ON、PlayEQ、ATT、センド、インサート・エフェクトのアサイン、フェーダー、パン

エフェクト

インサート、マスター、ファイナル・エフェクトの番号とTrim

エフェクト・リターン、MASTERフェーダー、AUXレベル、マスターEQ



1. 選択シーン・セル

現在選択しているシーン（カレント・シーン）が表示されます。

note *シーンが選択されてないときは、**Default Scene**が選択されます。*

シーン・リストからシーンを選び**Recall**ボタンを押すことで選択します。

左からエディット・アイコン、ロケーション、シーン・ネーム、MIDIプログラム番号が表示されます。

エディット・アイコンは、エディット状態で、**OverWrite**ボタンを押すまで表示されます。

OverWriteボタンを押す前に、電源を切るとエディットしたパラメーターは消え、エディット前の状態に戻ります。

2. シーン・リスト

登録されているシーンが表示されます。

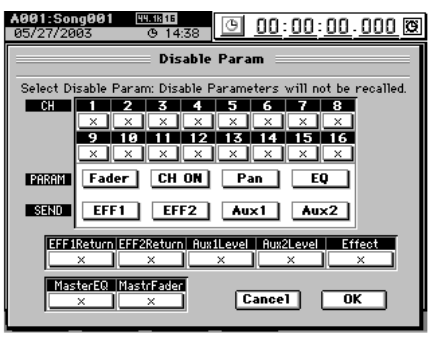
左から、ロケーション、シーン・ネーム、ロケーション重複警告アイコン“ ”、MIDIプログラム番号が表示されています。

同じロケーションにシーンを複数持つことは可能ですが、シーンのリコール時に注意するようロケーション重複警告アイコンが表示されます。

note ***Automation**がオンのとき、重複警告アイコンが付いているシーンは再生されません。*

3. Disable Prm

このボタンを押すと**Disable Param**ダイアログが表示されます。



各シーン単位で、シーン再生のときに任意のミキサー設定（パラメーター）に対しフィルターを使って、シーンによる設定の変化を無効にします。

ここでは、どのミキサー設定（パラメーター）を無効にするかを選択します。

各ボタンをオン（反転表示）にすると、そのチャンネル/パラメーターに対しフィルターがオンになり、シーンの設定が無効になります。

各ボタンがオフのときはフィルターがオフになり、シーンの設定が有効になります。

フィルターは、再生用フィルターとして、選択しているシーンに対して有効になります。

EFF1/2Return、Effect、Aux1/2Level、MasterEQ、MasterFaderのパラメーターは、チャンネルに関係無く無効にすることができます。

note *Fader、CH ON、Pan、EQ、EFF1/2、AUX1/2のフィルター設定は、無効（オン、反転表示）になっているチャンネルでのみ有効です。*

note *ソングのすべてのシーンでのシーン・パラメーターの有効/無効の設定は、**“ SceneFilter ”**タブ・ページで行います。*

4. Automation

シーン再生のオン、オフを設定します。

ON: シーン再生を実行します。再生中に、登録したシーンの位置に至るとそのシーンが呼び出され、ミキサーの設定が自動的に切り替わります。オンの時、**Automation**インジケーターが点灯します。

OFF: シーン再生を実行しません。このとき、汎用の設定として、ロケーションに関係なく各シーンを自由に呼び出すことができます（→p.52「4-2. シーンを呼び出す」）。

5. Recall

シーンに保存されている設定を呼び出します。シーンを呼び出し、EQなどをエディットした後、上書きをする前に**Recall**ボタンを押してリコールすると、エディット前の状態（シーンに登録されているミキサー設定）に戻ります。

6. EditLoc

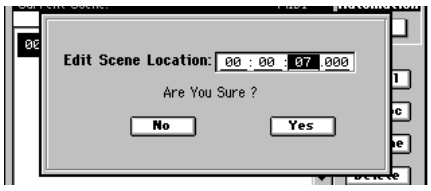
シーンの登録位置を変更します。

シーン・リストからロケーションを変更するシーンを選びます。

EditLocボタンを押して、**Edit Scene Location**ダイアログを表示し、シーンの登録位置を変更します。

変更するロケーション（時、分、秒など）を押すと枠で囲まれます、バリュー・ダイヤルや**+/−**キーで位置を変更します。

Yesボタンを押すと変更が完了し、**No**ボタンを押すと変更が取り消しされます。



7. Rename

シーン名を変更します。

シーン・リストから名前を変更するシーンを選び、**Rename**ボタンを押して、**Rename**ダイアログで名前を変更します。名前は最大16文字まで入力できます。（→p.97）

8. Delete

シーン・リストから削除するシーンを選び、**Delete**ボタンを押して、**Delete Scene**ダイアログで削除します。

ダイアログ内の**Select All**ボタンをオン（反転表示）にするとすべてのシーンを一度に削除できます。

Yesボタンを押すと削除が完了し、**No**ボタンを押すと削除が取り消しされます。

シーンを削除すると、やり直し（アンドゥ）ができません。

9. OverWrite
現在のミキサー設定やエディットした設定を、カレント・シーンに上書きします。シーンの微調整や別のシーンに置き替えるときに選びます。

note *シーンを無効にしている場合でも、ソングを選択するとミキサー設定が呼び出され、実際のフェーダーやツマミなどの位置と異なるミキサーの値で動作することがあります。呼び出されるミキサー設定はソングを保存するタイミングの値になります（→p.137）。*

3c-3. Scene Filter

シーンを呼び出したときに有効なパラメーターをソング単位で設定します。ここで、設定した有効/無効はソングのシーン全体の設定になります。

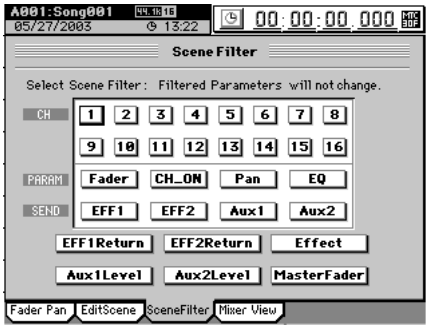
note *ソングの各シーン単位でのシーン・パラメーターの有効/無効の設定は、“**EditScene**”タブ・ページの**3.Disable Prm**で行います。*

チャンネル、パラメーターの各ボタンを押して設定します。反転表示になったチャンネル、パラメーターはシーンを呼び出しても無効になります。
EFF1/2Return、Effect、Aux1/2Level、MasterEQ、MasterFaderのパラメーターは、チャンネルに関係無く無効にすることができます。

note *Fader、CH ON、Pan、EQ、EFF1/2、AUX1/2のフィルター設定は、無効（オン、反転表示）になっているチャンネルでのみ有効です。*

***Effect**ボタンはエフェクト・プログラム番号とインサート・エフェクトのアサイン設定の有効/無効ボタンと**Trim**です。*

***EFF1/2 Return**ボタンはマスター・エフェクト1/2の**Return Level**、**Balance**設定の有効/無効ボタンです。*

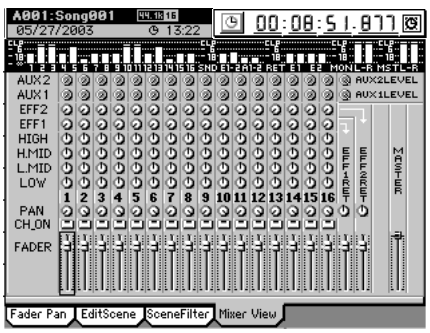


3c-4. Mixer View

View画面としてシーンを確認することができます。
以下のパラメーターを表示してエディットすることができます。

フェーダー、CH ON、パン、EQ LOW Gain/LOW MID Gain/HIGH_MID Gain/HIGH Gain、EFF1/2 Send、AUX1/2 Send、AUX1/2 LEVEL、EFF1/2 Return Level、EFF1/2 Return Blance

トップパネルのフェーダー、パン・ツマミ、EQツマミ、SENDツマミを動かし、値が変更された場合には、その個所のパラメーターに選択が移動し、画面も変化します。



3d. EQ/PHASE/REC [*EQ/ATT/PHASE]

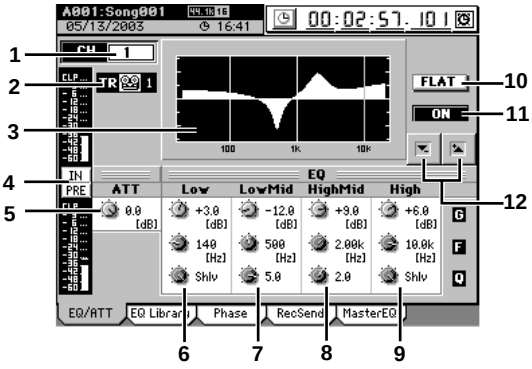
チャンネルごとのイコライザー、アッテネーター、EQライブラリ、位相の設定と、マスターEQの設定をします。

3d-1. EQ/ATT

CH SELECTキーでチャンネルを選び、設定の状態を表示します。チャンネルごとに4バンド・イコライザーや、アッテネーターの設定をします。画面に表示されているグラフが設定により変化します。イコライザーはピーキング・タイプですが、LOW EQおよび、HIGH EQにはシェルビング・タイプ（Shlv）を使うこともできます。

4つのイコライザーはディスプレイ右脇にあるスイッチでも選択できます。また、イコライザーのG/F/Qのパラメーターもディスプレイ右脇にあるGain/Freq/Qツマミでも設定できます。

ここで使用するイコライザーの設定をEQライブラリから読み込んだり、EQライブラリに登録することができます（次項「3d-2.EQ Library」参照）。



1. CH **D32XD[1…32]**
D16XD[1…16]
イコライザーの設定をするチャンネルを**CH SELECT**キー（または、エディット・セル）で選択します。ここのチャンネルは**“EQ Library”**タブ・ページの**“CH”**と連動します。

note *選んだチャンネルのPLAY/RECの状態がPLAYのときはPlayEQ、RECのときはRecEQになります。*

2. IN/TR表示
現在のEQがPlayEQなのかRecEQなのかをIN/TRで表示し、同時に現在のインプット・ソースも表示します。

3. EQカーブ・グラフ
各設定値によりEQで処理されるEQカーブをグラフ表示します。

4. レベル・メーター・ボタン
ボタンを押すたびに表示するレベル・メーターの位置が変わります。

IN:インプット・レベル。EQに入力されるレベルを表示します。

PRE:プリ・フェーダー・レベル。EQの出力レベルを表示します。

PST:ポスト・フェーダー・レベル。フェーダー通過後のレベルを表示します。

5. ATT **[−63.5dB…0dB]**
アッテネーターの調節を行います。値を下げるとEQに入力するレベルが下がります。

6. LOW G/F/Q
[−15dB...+15dB/21Hz...20.1kHz/0.1...10、Shlv]
低域のゲイン、中心周波数、Q（フィルターの鋭さ）を設定します。
Qの値にShlvを選ぶとシェルビング・タイプのEQになります。このときFの値はカットオフ周波数になります。

7. LOW-MID G/F/Q
[−15dB...+15dB/21Hz...20.1kHz/0.1...10]
中低域のゲイン、中心周波数、Q（フィルターの鋭さ）を設定します。

8. HIGH-MID G/F/Q
[−15dB...+15dB/21Hz...20.1kHz/0.1...10]
中高域のゲイン、中心周波数、Q（フィルターの鋭さ）を設定します。

9. HIGH G/F/Q
[−15dB...+15dB/21Hz...20.1kHz/0.1...10、Shlv]
高域のゲイン、中心周波数、Q（フィルターの鋭さ）を設定します。
Qの値にShlvを選ぶとシェルビング・タイプのEQになります。このときFの値はカットオフ周波数になります。

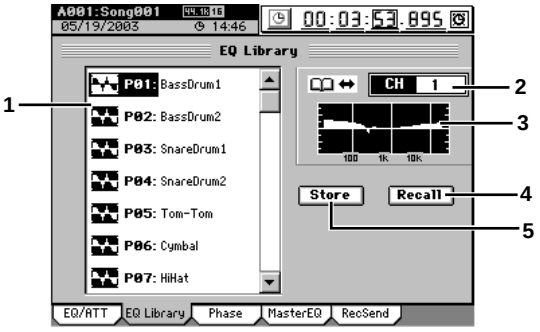
10.FLAT
各イコライザーのGainを0dBにします。

11.ON/OFF
イコライザーのオン/オフを切り替えます。

12.▼/▲ボタン
パラメーターの値を変えるためのアップ/ダウン・ボタンです。

3d-2. EQ Library

EQの設定をEQライブラリから選び読み込みます。また、EQの設定をユーザーEQライブラリとして登録できます。
EQライブラリはプリセットが50個、ユーザーが50個です。
ライブラリに登録できるのは、前項「3d-1.EQ」の6〜9のパラメーターです。



1. EQライブラリ・リスト
画面を押して、EQライブラリを選びます。リストにはライブラリ番号（P**はプリセット、U**はユーザー）、ライブラリ名が表示されます。

2. CH **[1...16]**
ライブラリの読み込みを行うチャンネル、または登録する設定のチャンネルを**CH SELECT**キー（または、エディット・セル）で選択します。
ここのチャンネルは**“ EQ/ATT ”**タブ・ページの**“ CH ”**と連動します。

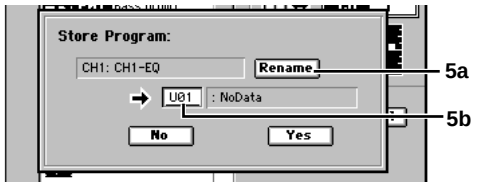
3. EQカーブ・グラフ
選択しているライブラリのEQカーブをグラフ表示します。

4. Recall
選択しているライブラリを**2.「CH」**で選択したチャンネルに読み込みます。
ライブラリ・リストで、読み込むライブラリを選びます。
ボタンを押し**Recall**ダイアログを表示し、読み込むライブラリと、読み込み先のチャンネルを確認して**Yes**ボタンを押します。
読み込みをしないときは、**No**ボタンを押します。

5. Store
“ EQ/ATT ”タブ・ページで設定したEQの設定をユーザーEQライブラリに保存します。
登録されるEQの設定は**2.「CH」**で選択したチャンネルのEQです。
登録されたライブラリは自動的に名前が付けられます。

Ex. チャンネル8のPlayEQの場合:CH08-I.EQ
チャンネル10のRecEQの場合:CH10-EQ

保存先の番号を確認して**Yes**ボタンを押します。保存を止めるときは、**No**ボタンを押します。



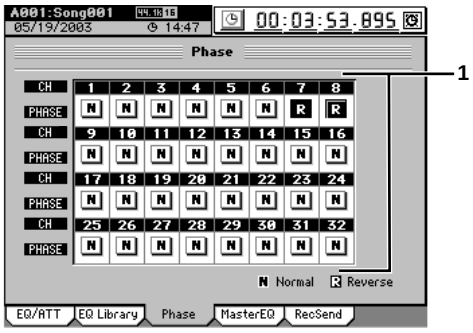
5a.Rename
このボタンを押して、ライブラリ・プログラムの名前を変更することができます（→p.97）。

5b.プログラム番号セル
保存先のプログラム番号を選びます。セルを押し、反転させてから**バリュー・ダイヤル**（または+、−キー）で選択します。

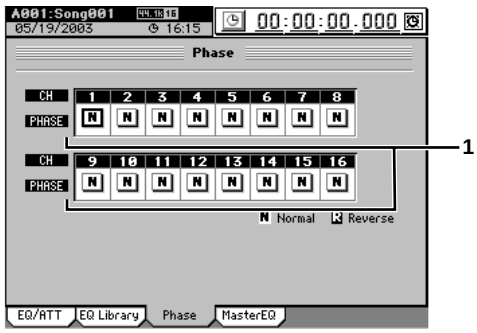
3d-3. Phase

各チャンネルの位相（フェーズ）を反転します。
ホットとコールドの配置が逆転している端子の音響機器をステレオ入力したときに、定位感が定まらなくなったり、音が打ち消されることがあります。フェーズとは、このような機器を使用するときに位相を反転するためのものです。

D32XD



D16XD



1. PHASE **[N、R]**

N（Normal Phase）: そのチャンネルの位相を反転しません。通常は“ N ”で使用します。

R（Reverse Phase）: そのチャンネルの位相を反転します。

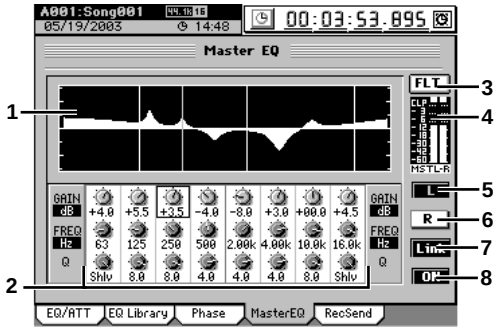
note *本機は、ホットが2、コールドが3です（→p7）。他の音響機器が逆のときに“* ***R*** *”にします。*

3d-4. Master EQ

マスター・バスのイコライザーの設定をします。
イコライザーは8バンドのピーキング・タイプのEQです。また、バンド1および8にはシェルビング・タイプ（Shlv）のEQを使うこともできます。
マスターEQはマスター・トラックに対してRec EQとして使用します。

マスターEQはディスプレイ右脇にあるスイッチやGain/Freq/Qツマミでは設定できません。

マスター・トラックの再生時や“ ***Solo → Master*** *”時には、マスターEQは使えません。*



1. EQカーブ・グラフ
各設定値によりEQで処理されるEQカーブをグラフ表示します。

2. バンド1…8EQ G/F/Q
[−15dB…+15dB/21Hz…20.1kHz/0.1…10、Shlv*]
各バンドのゲイン、中心周波数、Q（フィルターの鋭さ）を設定します。

*バンド1および8は、Qの値にShlvを選ぶとシェルビング・タイプのEQになります。このときFの値はカットオフ周波数になります。

3. FLT（FLAT）
各バンドEQのGainを0dBにします。

4. レベル・メーター
マスター・バスのレベルを表示します。

note *クリップするときは****MASTER****フェーダーで調整してください。*

5. L
左チャンネルのマスターEQ設定の画面にします。

6. R
右チャンネルのマスターEQ設定の画面にします。

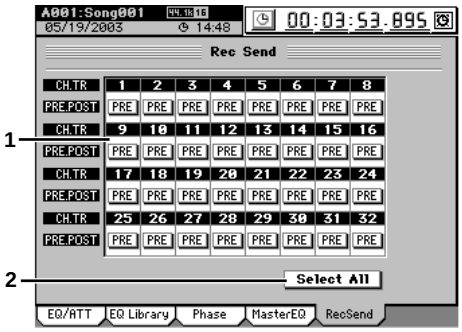
7. Link
左右チャンネルのマスターEQを同じ設定にします。設定は左右どちらのチャンネルでも行えます。

8. ON/OFF
マスターEQのオン、オフを切り替えます。現在、設定しているチャンネルL、Rに関係なく、両チャンネルがオン、オフします。

D32XD

3d-5. Rec Send

レコーディング・トラックに送る各ミキサー・チャンネルのセンド・レベルの位置を設定します。
Pre Fader設定（PRE）にするとフェーダーのレベル調整に関係なくフェーダーの直前のレベルで録音されます。
Pre Fader設定の録音レベルは、Post Fader設定（PST）フェーダー・レベルをユニティ（0dB）にした時と同じです。



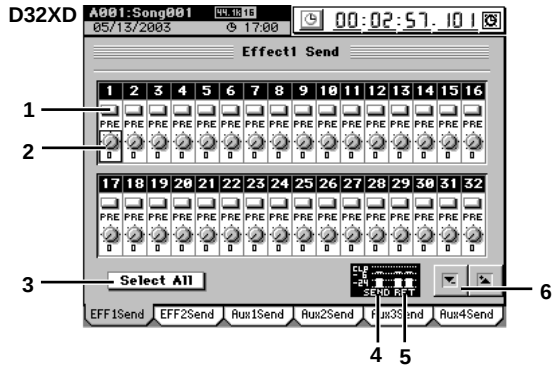
1. PRE/PST
センドをフェーダー直前（Pre Fader）で送るか、フェーダー直後（Post Fader）で送るのかを切り替えます。
PRE:フェーダー直前位置
PST:フェーダー直後位置

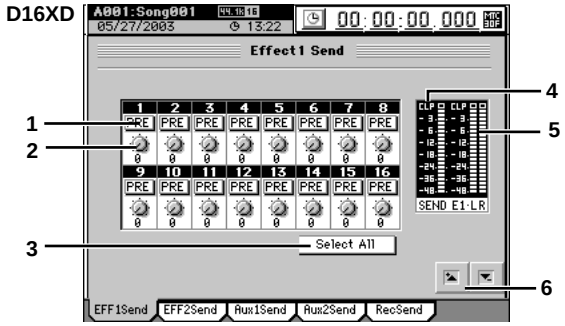
2. Select All
全てのチャンネルの**PRE/PST**ボタンを連動させます。

3e. SEND (EFF/AUX[*/REC])

3e-1. Effect1 Send

マスター・エフェクト1への各ミキサー・チャンネルのセンド（送り）レベルを設定します。
Pre Fader設定（**PRE**）にするとフェーダーのレベル調整に関係なくフェーダーの直前のレベルでマスター・エフェクトに送ります。
Pre Fader設定のマスター・エフェクトに送るレベルは、Post Fader設定（**PST**）フェーダー・レベルをユニティ（0dB）にした時と同じです。





1 PRE/PST
センドをフェーダー直前（Pre Fader）のレベルで送るか、フェーダー直後（Post Fader）のレベルで送るのかを切り替えます。
PRE:フェーダー直前のレベルで送る
PST:フェーダー直後のレベルで送る

2 SEND
センド・レベルの調節を行います。

3 Select All
全てのチャンネルの動作を連動させます。
動作するのは**PRE/PST**ボタンと**SEND**ツマミです。

4 SEND LEVELメーター
Effect1 Sendバスのレベルを表示します。

5 Effect1 L/Rメーター
Effect1 Return L/Rバスのレベルを表示します。

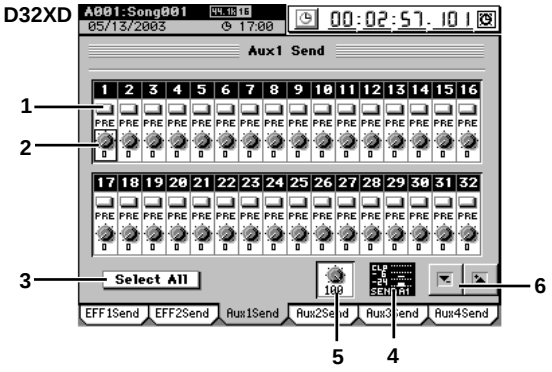
6 ▼/▲ボタン
パラメーターの値を変えるためのアップ/ダウン・ボタンです。

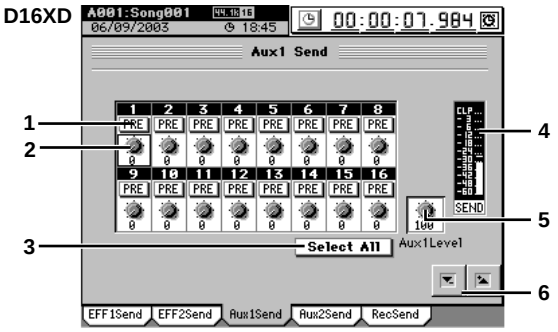
3e-2. Effect2 Send

マスター・エフェクト2への各ミキサー・チャンネルのセンド（送り）・レベルを設定します。
パラメーターは前項「3e-1.Effect1 Send」を参照してください。

3e-3. Aux1 Send

AUX OUT 1端子から出力する各ミキサー・チャンネルのセンド（送り）レベルを設定します。
Pre Fader設定（**PRE**）にするとフェーダーのレベル調整に関係なくフェーダーの直前のレベルでAUX OUT端子に送ります。
Pre Fader設定のAUX OUT端子に送るレベルは、Post Fader設定（**PST**）フェーダー・レベルをユニティ（0dB）にした時と同じです。
外部エフェクトの接続および使用法は60ページをご覧ください。





1. PRE/PST
センドをフェーダー直前（Pre Fader）のレベルで送るか、フェーダー直後（Post Fader）のレベルで送るのかを切り替えます。
PRE:フェーダー直前のレベルで送る
PST:フェーダー直後のレベルで送る

2. SEND
センド・レベルの調節を行います。

3. Select All
全てのチャンネルの動作を連動させます。
動作するのは**PRE/PST**ボタンと**SEND**ツマミです。

4. SEND LEVELメーター
AUX1 Outのレベルを表示します。

5. AUX1 Sendレベル
AUX1 Outのレベルを調整します。

6. ▼/▲ボタン
パラメーターの値を変えるためのアップ/ダウン・ボタンです。

3e-4. Aux2 Send

AUX OUT 2端子から出力する各ミキサー・チャンネルのセンド（送り）・レベルを設定します。
パラメーターは前項「3e-3.Aux1 Send」を参照してください。

D32XD

3e-5. Aux3 Send

AUX OUT 3の端子から出力する各ミキサー・チャンネルのセンド（送り）・レベルを設定します。
パラメーターは前項「3e-3.Aux1 Send」を参照してください。

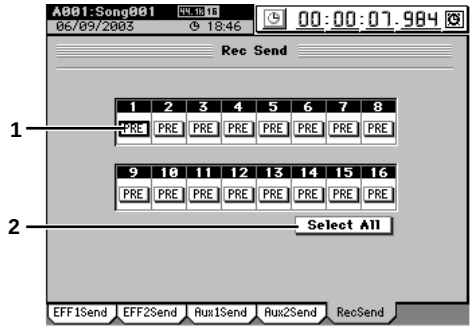
3e-6. Aux4 Send

AUX OUT 4の端子から出力する各ミキサー・チャンネルのセンド（送り）・レベルを設定します。
パラメーターは前項「3e-3.Aux1 Send」を参照してください。

D16XD

3e-5. Rec Send

レコーディング・トラックに送る各ミキサー・チャンネルのセンド・レベルの位置を設定します。
Pre Fader設定（**PRE**）にするとフェーダーのレベル調整に関係なくフェーダーの直前のレベルで録音されます。
Pre Fader設定の録音レベルは、Post Fader設定（**PST**）フェーダー・レベルをユニティ（0dB）にした時と同じです。



1. PRE/PST
センドをフェーダー直前（Pre Fader）で送るか、フェーダー直後（Post Fader）で送るのかを切り替えます。
PRE:フェーダー直前位置
PST:フェーダー直後位置

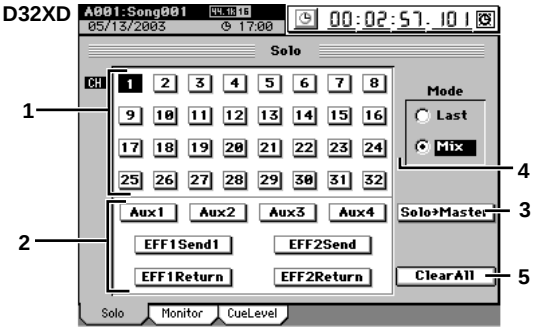
2. Select Allボタン
全てのチャンネルの**PRE/PST**ボタンを連動させます。

3f. SOLO/MONITOR

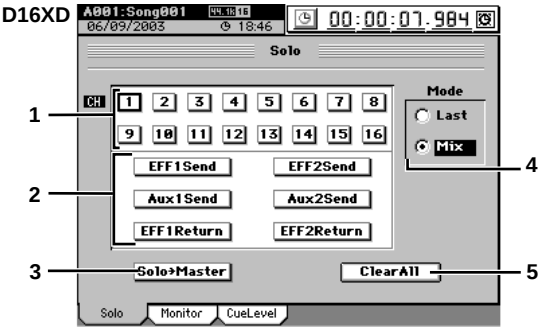
3f-1. Solo

多数の音声の中から特定のチャンネルを聞く場合や、センド音声を確認する場合などに使用します。ソロ音声は、**MONITOR OUT L/R**端子および**PHONES**端子へ出力されます。
また、ソロ音声を**MASTER L/R**端子へ出力することもできます。

D32XD



D16XD



1. CHボタン **[1…16]**
各チャンネルのソロ機能をオン（反転表示）、オフします。
オンにすると自動的にソロ・モードに切り替わり、各チャンネルの**CH ON/SOLO**キーが点滅します。

2. Send、Returnボタン
各センド、リターンのソロ機能をオン（反転表示）、オフします。

EFF1 Send、EFF2 Send:
エフェクト1、2へのセンド

AUX1 Send、AUX2 Send、AUX3 Send、AUX4 Send [*AUX1 Send、AUX2 Send]:
外部出力AUX OUT1、2、3、4[*AUX OUT1、2]端子へのセンド

EFF1 Return、EFF2 Return:
エフェクト1、2からのリターン

各音量はそれぞれを調整するページやツマミ等で設定します。

選択する対象を切り替えるとき、設定によってはモニター音量が大きく変化することがあります。

3. Solo→Master
ソロ・オンにした音声を**MASTER OUT L/R**端子から出力する、しないを設定します。モニター機器を**MASTER OUT L/R**端子に接続していて、ソロを使用するときなどに使用します。

***Solo→Master*の設定は*" SOLO/MONITOR "*タブ・ページでのみ有効です。このページを出ると自動的にオフになります。**

4. Mode

Last:最後に選んだものだけがソロ有効（複数選択不可）

Mix:選んだ物全てソロ有効（複数選択可）

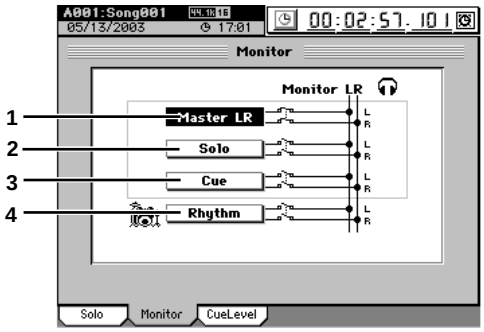
Mixから、Lastに切り替えるとソロ設定は全てオフになります。

5. ClearAll

ソロの設定を全てオフにします。

3f-2. Monitor

モニター出力（**MONITOR OUT L/R**端子）およびヘッドホン出力（**PHONES**端子）へ出力する音声を選びます。



1. Master LR

マスター・バスをモニター出力します。通常はこれを選びます。

2. Solo

1つでもソロがオンになっているときに自動的に選ばれ、**“ Master LR ”**、**“ Cue ”**は選べません。これらを選ぶときは、先にソロをオフにしてください。

3. Cue

次項「**Cue Level**」で設定したレベルやパンでモニター出力します。録音時に、録音レベルと関係なく、演奏しやすいようにモニターする音量や定位を調整するときに選びます。

4. Rhythm

内蔵のリズム音を直接モニター出力します。ライブ演奏時に、**MASTER OUT L/R**端子からトラックの音声を出力して、ヘッドホンでリズムのみを聞きたいときなどに使用します。通常はオフで使用してください。

***TEMPO*、*“ SetUp ”*タブ・ページの*Rhythm On*ボタンをオンにしないとリズム音は出力されません。**

note *ここで、*Rhythm*をオンにすると、*TEMPO*、*“ SetUp ”*タブ・ページの*“ Assign ”*が連動して*“ Monitor ”*になります。また、*Rhythm*をオフにすると、*TEMPO*、*“ SetUp ”*タブ・ページの*“ Assign ”*が連動して*“ CH Input ”*になります。*

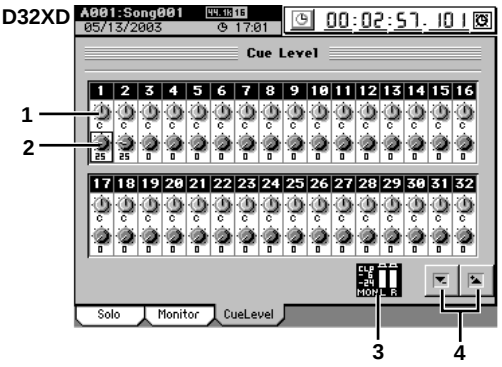
3f-3. Cue Level

“ Monitor ”タブ・ページで**“ Cue ”**がオンのとき、各ミキサー・チャンネルの音声レベルおよび定位を設定します。

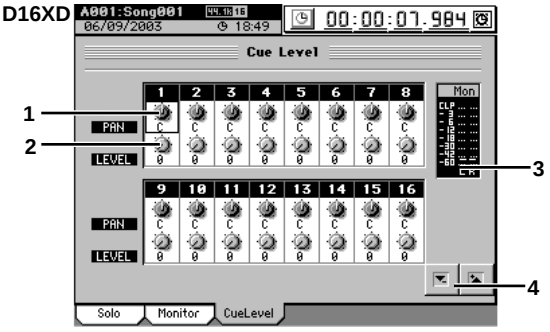
再生時には、チャンネルのオン、オフに関係なく音声が送られ、録音時には、チャンネルがオンのチャンネルのみ音声が送られます。

note *キューに送られる音声は、トラックの再生時には再生音、録音時には録音音声が送られます。*

D32XD



D16XD



1. Pan **[L63...C...R63]**

各チャンネル・キューの音声を、モニター出力する定位を調整します。

2. Level **[0...100]**

各チャンネル・キューの音声を、モニター出力する音量を設定します。

note *ユニティー・レベルは100です*

3. レベル・メーター

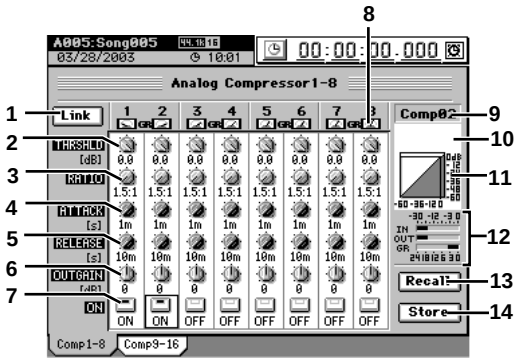
モニター出力する音量をバー・グラフで表示します。

4. ▼/▲ボタン

パラメーターの値を変えるためのアップ/ダウン・ボタンです。

3g. ANALOG COMP

3g-1. Analog Compressor1−8



アナログ・コンプレッサーのパラメーターの設定をします。
INPUT端子1から8までのアナログ入力に対してコンプレッション（圧縮）を行います。

コンプレッサーの設定はプリセット・コンプ・プログラムとして50個、書き換えのできるユーザー・コンプ・プログラムが50個、合わせて100個のプログラムから、**Recall**ボタンで呼び出すことができます。

note *INPUT 1端子にはコンプ・チャンネル1が、INPUT 2端子にはコンプ・チャンネル2のように、各INPUT1〜8端子にコンプ・チャンネル1〜8が対応しています。*

アナログ回路の特性上、表示される各パラメータ値はおおよその目安です。

1. Link
このボタンを押すと、Select Linkダイアログが表示されます。

ステレオ・ソースをコンプレッションするとき、隣り合ったコンプ・チャンネルとパラメーターをリンクさせます。
リンクするチャンネル・ボタンを押してOKボタンを押します。
リンクが設定されたコンプ・チャンネル間には" = "が表示されます。

2. THRSHLD（THRESHOLD）　[0dB...−40dB]
コンプレッサーがかかり始めるスレッショルド・レベルを調節します。
表示値はフルスケールを基準にしています。

3. RATIO　[1.5:1...inf:1]
スレッショルド・レベル以上の入力に対してどの位の比率でコンプレッションするかを調節します。

note *値をinf（∞）:1にすると、リミッター動作になります。*

4. ATTACK　[1mS...200mS]
入力音がスレッショルド・レベルを超えた瞬間から、コンプレッサーが効き始めるまでのスピード（アタック・タイム）を調節します。

5. RELEASE　[10mS...10S]
入力音がスレッショルド・レベル以下になった時点からコンプレッションされなくなるまでのスピード（リリース・タイム）を調節します。

リリース・タイム値を小さくしすぎると、歪みが発生する場合があります。

6. OUTGAIN　[−20dB...+20dB]
コンプレッサーの出力レベルを調節します。コンプレッションで減衰したレベルを上げることなどができます。

7. ON
コンプレッサーを使うチャンネルをオンにします。オンにするとボタンの一部分が反転します。

8. ゲイン・リダクション（GR）メーター
コンプレッションしているレベルを表示します。

9. コンプ・チャンネル
現在選択しているコンプ・チャンネルを表示します。

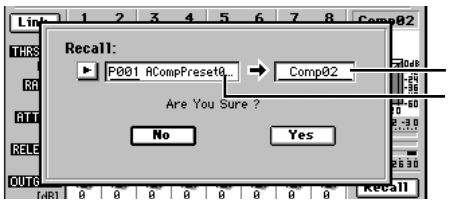
10.コンプ・プログラム
現在選択しているコンプ・チャンネルで使用しているコンプ・プログラム番号と名前を表示します。

*コンプ・チャンネルにプログラムを**Recall**（呼び出し）してない場合は、表示されません。*

11.レベル・カーブ
現在選択しているコンプ・チャンネルのレベル・カーブを表示します。

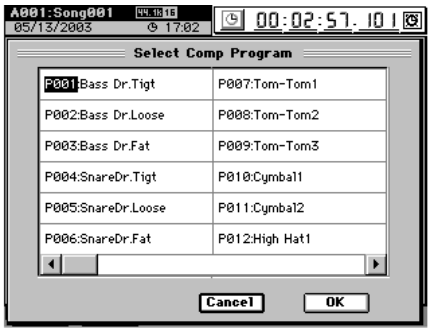
12.IN/OUT/GRバー・メーター
現在選択しているコンプ・チャンネルへの入出力レベルや、ゲイン・リダクション・レベルをバー・メーターで表示します。

13.Recallボタン
選択しているコンプ・チャンネルのコンプ・プログラムを変更します。
ボタンを押すと、**Recall**ダイアログが表示されます。プログラムの変更を実行するときは**Yes**ボタンを、やめるときは**No**ボタンを押します。

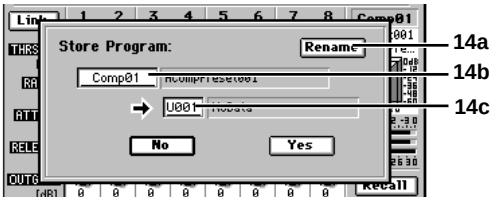


13a.コンプ・チャンネル・セル
プログラムを使用するコンプ・チャンネルを選びます。セルを押し、反転させてからバリュー・ダイヤル（または+、−キー）で選択します。

13b.プログラム・セル
使用するプログラムを選びます。セルを押し、反転させてから**バリュー・ダイヤル**（または+、−キー）で選択します。
セルの横のポップアップ・ボタンを押して**Select Comp Program**ダイアログを表示し、選択することもできます。



14.Storeボタン
現在の設定をコンプレッサー・プログラムとして保存します。
ボタンを押すと、Store Programダイアログが表示されます。プログラムの変更を実行するときはYesボタンを、やめるときはNoボタンを押します。

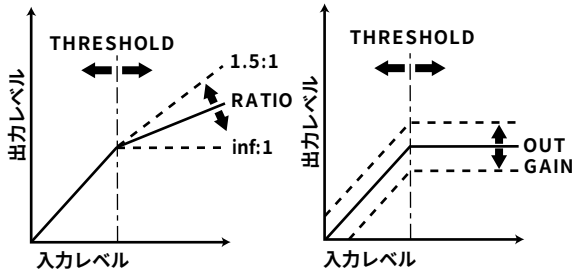


14a.Rename
コンプ・プログラム名を変更します。
ボタンを押して、**Rename**ダイアログで名前を変更します。名前は最大8文字まで入力できます。

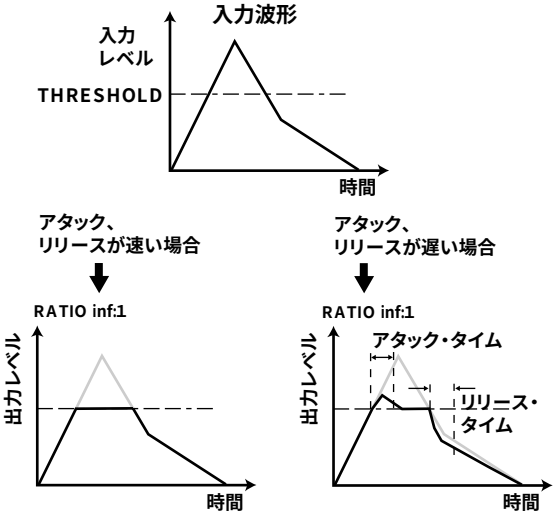
14b.コンプ・チャンネル・セル
保存するプログラムのコンプ・チャンネルを選びます。セルを押し、反転させてからバリュー・ダイヤル（または+、−キー）で選択します。

14c.プログラム番号セル　[U01...U50]
保存先のプログラム番号を選びます。セルを押し、反転してからバリュー・ダイヤル（または+、−キー）で選択します。プログラムは上書きされます。

入力に対する、THRESHOLD、RATIO、OUTGAINの働き



ATTACK、RELEASEの働き



3g-2. Analog Compressor9−16

オプションの8チャンネル・アナログ・インプット・ボード（AIB-8）に8チャンネル・アナログ・コンプレッサー・ボード（ACB-8）を搭載したとき有効なタブ・ページです。
INPUT端子9から16までのアナログ入力に対してコンプレッション（圧縮）を行います。

note *INPUT 9端子にはコンプ・チャンネル9が、INPUT 10端子にはコンプ・チャンネル10のように、各INPUT9〜16端子にコンプ・チャンネル9〜16が対応しています。*

パラメーター、値等は「3g-1.Analog Compresser1 −8」を参照してください。
オプションを搭載していないときはこのタブ・ページを選ぶことができません。

4.EFFECT

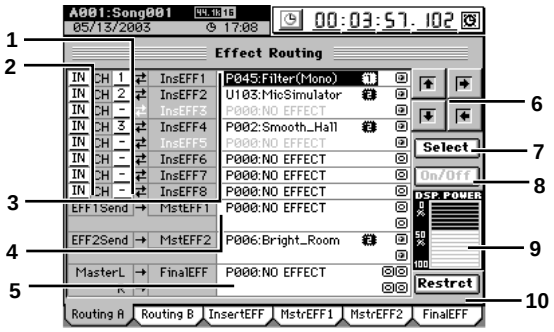
D32XD

4-1. Routing A

インサート1〜8、マスター、ファイナルで使用されているエフェクト・プログラムや状態を一覧表示します。
本機は、最大で24系統のインサート・エフェクト、2系統のマスター・エフェクト、1系統のファイナル・エフェクトが同時に使用できます。
なお、インサート・エフェクト9〜24は「4-2. Routing B」で表示、設定します。

同時に使用できるエフェクト数はエフェクト・プログラムのサイズ（大きさ）やアサインの仕方などで異なります。

エフェクト・プログラムの選択や一部のパラメーターの変更もこの画面から行えます。
エフェクト・プログラムの選択はバリュー・ダイヤルか、画面の**Select**ボタンを押して、カテゴリー表示でエフェクト・プログラムを一覧表示させて選ぶことができます。



1. CH　[1...32]
インサート・エフェクト1から8をどのチャンネルにかけるかを選びます。

2. インサート・エフェクト位置　[IN、TR]
インサート・エフェクト1から8を入力（IN）にかけるか、再生トラック（TR）にかけるかを選びます。

3. InsertEFF1...8
インサート・エフェクト1から8のプログラムを選びます。エフェクトは、最大8個使用できます。
各セルには、現在選択しているプログラム番号、エフェクト名、エフェクトのサイズ・アイコン、コントロール・アイコン（設定時のみ）、オン/オフ・アイコンの順に表示しています。
また、エディット状態のエフェクトには、エフェクト番号の先頭のアルファベットが“ E ”になります。

:エフェクト・サイズ・アイコン
エフェクトのDSPサイズを表示します。

:コントロール・アイコン
エフェクト・コントロールをアサインしているエフェクトに表示します。

/:オン/オフ・アイコン
エフェクトのオン（有効）、オフ（無効）を表示します。

組み合わせ方やそれに伴う動作は.117ページ「同時に使用できるエフェクト」をご覧ください。

インサート・エフェクト8ではミキサーの入出力の関係上、ステレオ・タイプのプログラムは使えません。

4. MasterEFF1、2
マスター・エフェクト1、2のプログラムを選びます。各セルには、現在選択しているプログラム番号、エフェクト名、エフェクトのサイズ、コントロール・アイコン（設定時のみ）、オン/オフ・アイコンの順に表示しています。

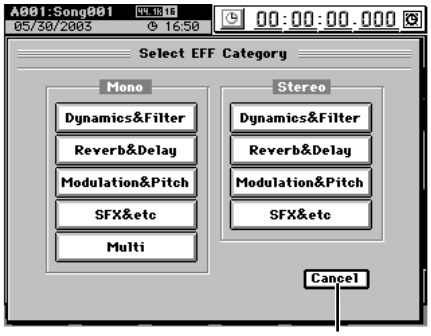
MasterEFF1、2にはモノ・タイプのエフェクト・プログラムは使用できません。

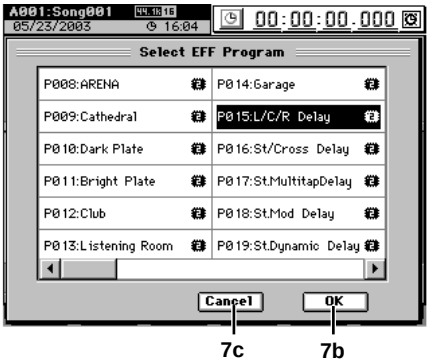
5. FinalEFF
ファイナル・エフェクトの種類を選びます。各セルには、現在選択しているプログラム番号、エフェクト名、エフェクトのサイズ、コントロール・アイコン（設定時のみ）、オン/オフ・アイコンの順に表示しています。

FinalEFFにはモノ・タイプのエフェクト・プログラムは使用できません。

6. 移動ボタン
ページ内のパラメーター選択の移動に使います。

7. Select
使用するエフェクトを選び、このボタンを押すと**Select EFF Category**ダイアログが表示されます。カテゴリーを選択し、**Select EFF Program**ダイアログで使用するエフェクトを選びます。





7a. Cancel
カテゴリーを選ばずに、**" Routing A "**タブ・ページに戻ります。

7b. OK
プログラムを選択後、このボタンを押すと使用するエフェクト・プログラムが決定され、**" Routing A "**タブ・ページに戻ります。

7c. Cancel
Select EFF Categoryダイアログに戻ります。

8. On/Off
96kHz/24bitのソングのときに有効です。
現在選択されているエフェクト（反転表示）のオン、オフを切り替えます。これによりDSP Power（演算負荷）がかわります。
DSP Powerに余裕があるときは、アサインされてオフになっているエフェクトをオンにします。
DSP Powerが不足して、アサインしたエフェクトがすべてを同時には有効にできない場合に、エフェクトのアサインを変更しないで、オン、オフで有効、無効の設定を行うことができます。

9. DSP Power表示
DSP Powerのレベルを表示します。まったくDSP Powerを使用しないと0%に、全てのDSP Powerを使用すると100%になります。
96kHz/24bitのソングの時は、DSP Powerが半分になるので、表示を見ながら8.「On/Off」を使ってうまくアサインしてください。

10.Restrct（Restructure）
アサインによって、使用できない状態のエフェクト（デット・エフェクト）を解放するボタンです。使用できない状態のエフェクトにはデッド・アイコン" "が表示されます。

同時に使用できるエフェクト

本機のエフェクトは演算の規模によりサイズが異なるエフェクト・プログラムがあります。
Routing Aのインサート・エフェクトで最大8個まで使用できるエフェクト・プログラムの大きさをサイズ1と呼び、これを基準にしてサイズ2、サイズ4などのエフェクト・プログラムがあります。
エフェクト・プログラムのサイズはエフェクト名の右端にアイコンで表示されます。
また、サイズ1は各エフェクト・セルのオン/オフ・アイコン1個に対応しています。

サンプリング周波数が44.1/48kHzのソングの場合、最大同時使用できるサイズは16になります。

96kHz/24bitのソングの場合、エフェクトに使えるパワー（演算負荷）の関係上、最大同時使用できるサイズは8になります。

note *エフェクトに使えるパワーは、Routing A、Bそれぞれに独立していて、それぞれに16サイズずつ使用できます。*

エフェクトのアサイン・テクニック

本機のエフェクトは上段に表示されているエフェクト・セルほど、優先的オンになります。このため、プログラムのアサインの状態によって、エフェクトが有効に使えてないときに、**Restrct**ボタンや**On/Off**ボタンを使って、DSP Power表示を参考にして調整します。

note *インサート、マスター、ファイナルの各エフェクトの区切りでも、優先順位にあるエフェクトの影響を受けます。例えば、インサートエフェクト7にサイズ4のプログラムをアサインした場合、インサート・エフェクト7、8とマスター・エフェクト1を使用するので、マスター・エフェクト1にプログラムをアサインすることができません。*

note *エフェクトを解除するときは、チャンネルのアサインを解除し、さらにエフェクトにNO EFFECTを選択してください。*

Restrctボタンの使用方法
最初にインサート・エフェクト1にサイズ1のプログラムを、インサート・エフェクト2にサイズ2をアサインします。
次に、インサート・エフェクト1にサイズ2のプログラムをアサインします。
すると、優先順位の低いインサート・エフェクト2はインサート・エフェクト1の裏になり、オフにできないまま、インサート・エフェクト3が使えなくなります。
この状態をデット・エフェクトといい、エフェクトのオン/オフ・アイコンがデット・エフェクト・アイコン" "に変わります 。
このとき、**Restrct**ボタンを押して、デット・エフェクトを排除するとインサート・エフェクト3が使えるようになり、無駄なDSP Powerが解放されます。

On/Offボタンの使用方法
96kHz/24bitのソングにエフェクト・アサインをした場合、使用できるエフェクトサイズが、半分になるので、優先順位の高いもの（上段に表示されたエフェクト・セル）から順にオンになります。このとき、オンにならないエフェクトもアサイン情報は保持しています。
実際に使用したいエフェクトがオフになっている場合には、不必要にオンになっているエフェクトをオフにして、サイズを確保した上でオンにします。このようなとき、DSP Power表示を参考にしてオン、オフするエフェクトを選んでください。

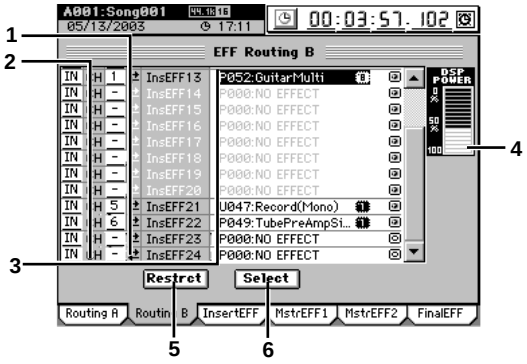
4-2. Routing B

インサート9～24で使用されているエフェクト・プログラムや状態を一覧表示します。
96kHz/24bitのソングの場合、使えるインサート・エフェクトは9～16までで、17～24は使用できません。

同時に使用できるエフェクト数はエフェクト・プログラムのサイズ（大きさ）やアサインの仕方などで異なります。

エフェクト・プログラムの選択や一部のパラメーターの変更もこの画面から行えます。
エフェクト・プログラムの選択はバリュー・ダイヤルか、画面の**Select**ボタンを押して、カテゴリー表示でエフェクト・プログラムを一覧表示させて選ぶことができます。

インサート・エフェクト9から24はペダルやMIDIを使ったパラメーターのコントロールはできません。



1. CH **[1...32]**
インサート・エフェクト9から24をどのチャンネルにかけるかを選びます。

2. インサート・エフェクト位置 **[IN、TR]**
インサート・エフェクト9から24を入力（IN）にかけるか、再生トラック（TR）にかけるかを選びます。

3. InsertEFF9...24
インサート・エフェクト9から24のプログラムを選びます。エフェクトは、最大16個使用できます。
各セルには、現在選択しているプログラム番号、エフェクト名、エフェクトのサイズ・アイコン、コントロール・アイコン（設定時のみ）、オン/オフ・アイコンの順に表示しています。
また、エディット状態のエフェクトには、エフェクト番号の先頭のアルファベットが“ **E** ”になります。

:エフェクト・サイズ・アイコン
エフェクトのDSPサイズを表示します。

/:オン/オフ・アイコン
エフェクトのオン（有効）、オフ（無効）を表示します。

組み合わせ方やそれに伴う動作は「同時に使用できるインサート・エフェクト」をご覧ください。

インサート・エフェクト24(96kHz時は16)ではミキサーの入出力の関係上、ステレオ・タイプのプログラムは使えません。

4. DSP Power表示
DSP Powerのレベルを表示します。まったくDSP Powerを使用しないと0%に、全てのDSP Powerを使用すると100%になります。

5. Restrct（Restructure）
アサインによって、使用できない状態のエフェクト（デット・エフェクト）を解放するボタンです。使用できない状態のエフェクトにはデッド・アイコン“ ”が表示されます。

6. Select
使用するエフェクトを選び、このボタンを押すと**Select EFF Category**ダイアログが表示されます。カテゴリーを選択し、**Select EFF Program**ダイアログで使用するエフェクトを選びます。

同時に使用できるインサート・エフェクト

本機のエフェクトは演算の規模によりサイズが異なるエフェクト・プログラムがあります。
Routing Bのインサート・エフェクトで最大16個まで使用できるエフェクト・プログラムの大ききをサイズ1と呼び、これを基準にしてサイズ2、サイズ4などのエフェクト・プログラムがあります。
エフェクト・プログラムのサイズはエフェクト名の右端にアイコンで表示されます。
また、サイズ1は各エフェクト・セルのオン/オフ・アイコン1個に対応しています。

サンプリング周波数が44.1/48kHzのソングの場合、最大同時使用できるサイズは16になります。

96kHz/24bitのソングの場合、エフェクトに使えるパワー（演算負荷）の関係上、最大同時使用できるサイズは8になります。

note *エフェクトに使えるパワーは、Routing A、Bそれぞれに独立していて、それぞれに16サイズずつ使用できます。*

インサート・エフェクトのアサイン・テクニック

本機のエフェクトは番号の若いエフェクト・セルほど、優先的オンになります。このため、プログラムのアサインの状態によって、エフェクトが有効に使えてないときに、**Restrct**ボタンを使って、DSP Power表示を参考にして調整します。

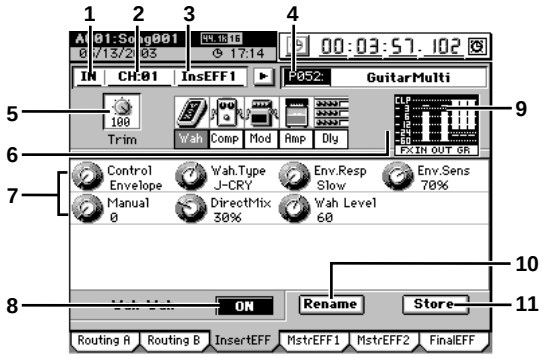
note *エフェクトを解除するときは、チャンネルのアサインを解除し、さらにエフェクトにNO EFFECTを選択してください。*

Restrctボタンの使用方法

最初にインサート・エフェクト9にサイズ1のプログラムを、インサート・エフェクト10にサイズ2をアサインします。
次に、インサート・エフェクト9にサイズ2のプログラムをアサインします。
すると、優先順位の低いインサート・エフェクト10はインサート・エフェクト9の裏になり、オフにできないまま、インサート・エフェクト11が使えなくなります。
この状態をデット・エフェクトといい、エフェクトのオン/オフ・アイコンがデット・エフェクト・アイコン“ ”に変わります 。
このとき、**Restrct**ボタンを押して、デット・エフェクトを排除するとインサート・エフェクト11が使えるようになり、無駄なDSP Powerが解放されます。

4-3. Insert EFF

インサート・エフェクトは、録音時の入力音や、再生時のトラック音にかけます。
最大24[*8]系統のインサート・エフェクトが使用できます。また、ツマミのアイコンで表示されたパラメーターはLCD画面下のコントロール・ツマミでエディットすることができます。



1. インサート・エフェクト位置　[IN、TR]
インサート・エフェクトを入力（IN）にかけるか、再生トラック（TR）にかけるかを選びます。

2. CH　[1…32[*16]]
インサート・エフェクトをどのチャンネルにかけるかを選びます。

3. エディットするインサート・エフェクト
エディットするインサート・エフェクト1から24[*8]を選びます。

note *CH SELECTキーを押して、そのチャンネルにアサインされているインサート・エフェクトを選ぶこともできます。インサート・エフェクトがアサインされていないチャンネルを選んだときは切り替わりません。*

4. インサート・エフェクト・プログラム
エフェクト・プログラムの選択は**バリュー・ダイヤル**か、画面のポップアップ・ボタンを押して、カテゴリー表示でエフェクト・プログラムを一覧表示させて選ぶことができます。
選択されたプログラムがエディットされた場合は、プログラム番号の**P**（プリセット）、**U**(ユーザー)、**S**(ソング)がエディット表示の**“ E ”**に変わります。

5. Trimツマミ　[0…100]
100で入力レベルと同じレベルです。
エフェクトをかけたときに、入力レベルが高すぎて歪むときは、入力のレベルを下げてください。

6. エフェクト・チェーン表示
エフェクト・プログラムを構成するエフェクトがチェーン表示されます。ここで、各エフェクトを選ぶ（反転表示）とエディットできるパラメーターが、7.「コントロール・ツマミ・アイコン」で表示されます。

7. コントロール・ツマミ・アイコン
各エフェクトのパラメーターのエディットを行います。
選択数値、範囲はエフェクト、パラメーターによって異なります。
ツマミ・アイコンと一致する位置にあるコントロール・ツマミを回してパラメーターの値を変更します。
2段目以降のパラメーターの値を変更するときは、その段のツマミ・アイコンを押して選ぶと4つのコントロール・ツマミはその段に対応します。

8. ON/OFF
エフェクト・チェーンを構成している選択したエフェクトのオン、オフを選択します。
ボタンが**OFF**になっているときは、そのエフェクトはバイパスされます。

9. レベル・メーター
エフェクトの入出力レベルとGR（ゲイン・リダクション）レベルを表示します。

10.Rename
エフェクト・プログラムの名前を変更します。
名前を変更するエフェクト・プログラムを選び、**Rename**ボタンを押してダイアログを表示し、名前を変更します。名前は最大16文字まで入力できます（→p.97）。

プログラム名を変更した後、11.「Store」で保存してください。エフェクト・プログラム名は、保存しないとその変更は無効になります。

11.Store
パラメーターや名前を変更したエフェクト・プログラムを保存します。
本機は書き換えできるエフェクト・プログラムとして、すべてのソング・ドライブのソングで使用できる128個のユーザー・エフェクト・プログラムと、ソングごとに32個まで保存できる、ソング・エフェクト・プログラムがあります。
ボタンを押して**Store Program**ダイアログを表示します。

“ Area ”のリスト・ボタン押してU（User）、またはS（Song）を選び、番号セルに保存先番号を選びます。

note *他のソングでも共通に使用するプログラムはUに、他のソングで使わない、もしくは書き換えられては困るものはSに、保存先を使い分けてください。*

保存を実行するときは**Yes**ボタンを、やめるときは**No**ボタンを押します。
保存を実行するとその番号に上書きし、以前の設定は消えます。

シーン登録で、すでに使用されているエフェクト・プログラムを上書きする場合には、意図した設定での再生音にならないことがあるので注意してください。

4-4. Master EFF1

マスター・エフェクトは、各チャンネルからのセンド量をエフェクトに送り、全体の厚みやバランスを整えるために使用します。
また、ツマミのアイコンで表示されたパラメーターはLCD画面下のコントロール・ツマミでエディットすることができます。

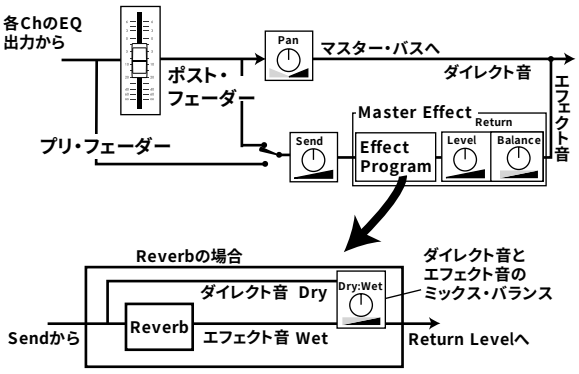
マスターエフェクトを使用するに当たっての留意点

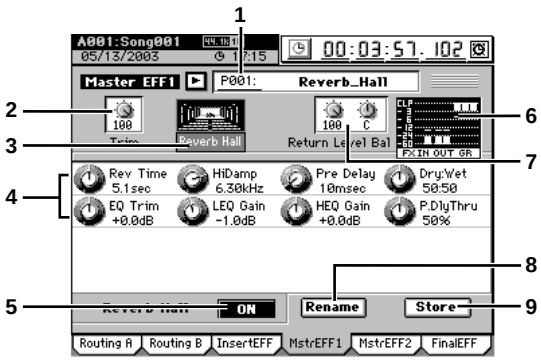
マスター・エフェクトは、各チャンネルからのセンドにエフェクトをかけた信号を、マスター・バスに送ります。そのため、各チャンネルからマスター・バスに送られるダイレクト音とマスター・エフェクト音がミックスされます。

そこで、リバーブやコーラスのように、エフェクト音とダイレクト音を、内部でミックスして出力するタイプのエフェクトの場合には、エフェクトを通過したダイレクト音と各チャンネルからのダイレクト音が2重に加えられるため、エフェクト音とのバランスが正しく取れません。
その場合には、エフェクト音とダイレクト音を調整しているパラメーター（Dry:Wet）をエフェクト音のみ（WET）に設定してください。そうすることで、マスター・エフェクトのリターン・レベルによってエフェクト音のミックス・バランスを調整できます。

マスター・エフェクトをインサート・エフェクトのように使う場合には、送りチャンネルのセンドの位置をプリ・フェーダー（Pre）にして、フェーダーを−∞にすると、マスター・バスへのダイレクト音はゼロになります。これにより、エフェクト音とドライ音のミックス・バランスはマスター・エフェクトのパラメーター（Dry:Wet）によって調整できます。

マスター・エフェクトの信号の流れ





1. エフェクト・プログラムの選択
エフェクト・プログラムの選択はバリューダイヤルか、画面のポップアップ・ボタンを押して、カテゴリー表示でエフェクト・プログラムを一覧表示させて選ぶことができます。
選択されたプログラムがエディットされた場合は、プログラム番号の**P**（プリセット）、**U**(ユーザー)、**S**(ソング)がエディット表示の**“ E ”**に変わります。

2. Trimツマミ **[0...100]**
100で入力レベルと同じレベルです。
エフェクトをかけたときに、入力レベルが高すぎて歪むときは、入力のレベルを下げてください。

3. エフェクト・チェーン表示
エフェクト・プログラムを構成するエフェクトが並んで表示されます。

4. コントロール・ツマミ・アイコン
各エフェクトのパラメーターのエディットを行います。
詳しくは、p.119「4-3.InsertEFF」、7.コントロール・ツマミ・アイコンをご覧ください。

5. ON/OFF
エフェクト・チェーンを構成している選択したエフェクトのオン、オフを選択します。
ボタンが**OFF**になっているときは、そのエフェクトはバイパスされます。

6. レベル・メーター
エフェクトの入出力レベルとGR（ゲイン・リダクション）レベルを表示します。

7. エフェクト・リターン
エフェクトのリターン・レベルとバランスを設定します。

8. Rename
エフェクト・プログラムの名前を変更します。
詳しくは、p.119「4-3.Insert EFF」、10.Renameをご覧ください。

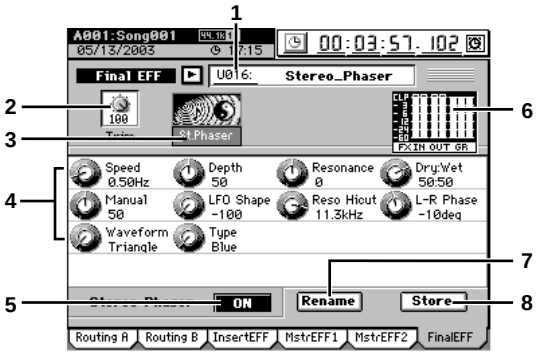
9. Store
パラメーターや名前を変更したエフェクト・プログラムを保存します。
詳しくは、p.119「4-3.Insert EFF」、11.Storeをご覧ください。

4-5. Master EFF2

パラメーターは前項「4-4.Master EFF1」を参照してください。

4-6. Final EFF

ファイナル・エフェクトは、マスター・バスの最終段で全体を整えるために使用します。ステレオ1系統のファイナル・エフェクトのエフェクトが使用できます。
また、ツマミのアイコンで表示されたパラメーターはLCD画面下のコントロール・ツマミでエディットすることができます。



1. エフェクト・プログラムの選択
エフェクト・プログラムの選択はバリューダイヤルか、画面のポップアップ・ボタンを押して、カテゴリー表示でエフェクト・プログラムを一覧表示させて選ぶことができます。
選択されたプログラムがエディットされた場合は、プログラム番号の**P**（プリセット）、**U**(ユーザー)、**S**(ソング）がエディット表示の**“ E ”**に変わります。

2. Trimツマミ **[0...100]**
100で入力レベルと同じレベルです。
エフェクトをかけたときに、入力レベルが高すぎて歪むときは、入力のレベルを下げてください。

3. エフェクト・チェーン表示
エフェクト・プログラムを構成するエフェクトがチェーン表示されます。

4. コントロール・ツマミ・アイコン
各エフェクトのパラメーターのエディットを行います。
詳しくは、p.119「4-3.InsertEFF」、7.コントロール・ツマミ・アイコンをご覧ください。

5. ON/OFF
エフェクト・チェーンを構成している選択したエフェクトのオン、オフを選択します。
ボタンが**OFF**になっているときは、そのエフェクトはバイパスされます。

6. レベル・メーター
エフェクトの入出力レベルとGR（ゲイン・リダクション）レベルを表示します。

7. Rename
エフェクト・プログラムの名前を変更します。
詳しくは、p.119「4-3.InsertEFF」、10.Renameをご覧ください。

8. Store
パラメーターや名前を変更したエフェクト・プログラムを保存します。
詳しくは、p.119「4-3.InsertEFF」、11.Storeをご覧ください。

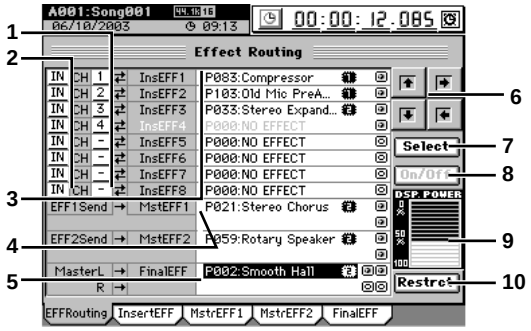
D16XD

4-1. Effect Routing

インサート1～8、マスター、ファイナルで使用されているエフェクト・プログラムや状態を一覧表示します。
本機は、最大で8系統のインサート・エフェクト、2系統のマスター・エフェクト、1系統のファイナル・エフェクトが同時に使用できます。

同時に使用できるエフェクト数はエフェクト・プログラムのサイズ（大きさ）やアサインの仕方などで異なります。

エフェクト・プログラムの選択や一部のパラメーターの変更もこの画面から行えます。
エフェクト・プログラムの選択はバリュー・ダイヤルか、画面の**Select**ボタンを押して、カテゴリー表示でエフェクト・プログラムを一覧表示させて選ぶことができます。
パラメーター、値等はD32XD「4-1. Routing A」を参照してください。



同時に使用できるエフェクト

本機のエフェクトは演算の規模によりサイズが異なるエフェクト・プログラムがあります。
インサート・エフェクトで最大8個まで使用できるエフェクト・プログラムの大きさをサイズ1と呼び、これを基準にしてサイズ2、サイズ4などのエフェクト・プログラムがあります。
エフェクト・プログラムのサイズはエフェクト名の右端にアイコンで表示されます。
また、サイズ1は各エフェクト・セルのオン/オフ・アイコン1個に対応しています。

サンプリング周波数が44.1/48kHzのソングの場合、最大同時使用できるサイズは16になります。

96kHz/24bitのソングの場合、エフェクトに使えるパワー（演算負荷）の関係上、最大同時使用できるサイズは8になります。

エフェクトのアサイン・テクニック

本機のエフェクトは上段に表示されているエフェクト・セルほど、優先的オンになります。このため、プログラムのアサインの状態によって、エフェクトが有効に使えてないときに、**Restrct**ボタンや**On/Off**ボタンを使って、DSP Power表示を参考にして調整します。

note *インサート、マスター、ファイナルの各エフェクトの区切りでも、優先順位にあるエフェクトの影響を受けます。例えば、インサートエフェクト7にサイズ4のプログラムをアサインした場合、インサート・エフェクト7、8とマスター・エフェクト1を使用するので、マスター・エフェクト1にプログラムをアサインすることができません。*

note *エフェクトを解除するときは、チャンネルのアサインを解除し、さらにエフェクトにNO EFFECTを選択してください。*

Restrctボタンの使用方法

最初にインサート・エフェクト1にサイズ1のプログラムを、インサート・エフェクト2にサイズ2をアサインします。
次に、インサート・エフェクト1にサイズ2のプログラムをアサインします。
すると、優先順位の低いインサート・エフェクト2はインサート・エフェクト1の裏になり、オフにできないまま、インサート・エフェクト3が使えなくなります。
この状態をデット・エフェクトといい、エフェクトのオン/オフ・アイコンが" "に変わります 。
このとき、**Restrct**ボタンを押して、デット・エフェクトを排除するとインサート・エフェクト3が使えるようになり、無駄なDSP Powerが解放されます。

On/Offボタンの使用方法

96kHz/24bitのソングにエフェクト・アサインをした場合、使用できるエフェクトサイズが、半分になるので、優先順位の高いもの（上段に表示されたエフェクト・セル）から順にオンになります。このとき、オンにならないエフェクトもアサイン情報は保持しています。
実際に使用したいエフェクトがオフになっている場合には、不必要にオンになっているエフェクトをオフにして、サイズを確保した上でオンにします。このようなとき、DSP Power表示を参考にしてオン、オフするエフェクトを選んでください。

4-2. Insert EFF

D32XD「4-3. Insert EFF」をご覧ください。

4-3. Master EFF 1

D32XD「4-4.Master EFF 1」をご覧ください。

4-4. Master EFF 2

D32XD「4-4. Master EFF 1」をご覧ください。

4-5. Final EFF

D32XD「4-6. Final EFF」をご覧ください。

5.CD

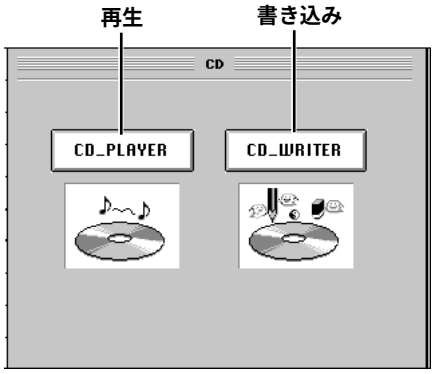
内蔵CD-R/RWドライブでオーディオCDを作成したり、再生することができます。

CD-R/RWのディスクは、オーディオCDプレーヤーによっては再生できない場合があります。

オーディオCDプレイヤーによっては、オーディオ・トラックの先頭から数100msec程度、再生できない場合があります。このような場合を避けるため、オーディオCD作成時に、トラック1のソングの先頭に300～600msec程度の空白区間を作ることをおすすめします。（→p.123「5-1.Album CD Project」6.Gap）

コンパクト・ディスク（CD）規格に準拠していない、著作権保護技術付音楽ディスク等は再生できません。

CDキーを押すと、このページ・ジャンプ・メニュー画面になります。**CD PLAYER**（再生）または**CD WRITER**（書き込み）のどちらかのボタンを押してください。
メニュー・ボタンを押して表示されたタブ・ページから、このページ・ジャンプ・メニュー画面に戻るときは、**CD**キーを押します。



CD PLAYER

1. CD Monitor
オン（反転表示）にすると、内蔵CD-R/RWドライブのオーディオ出力をモニターに送ります。
オフのときはモニターに出力しません。
このページのみ有効で、ページを切り替えると自動的にオフになります。

CD Monitorがオンのときは、他の信号はモニターに出力されません。

note *内蔵CD-R/RWドライブのオーディオ出力を**MIXER**、**INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN**、**" Ch Assign "**タブ・ページで、ミキサー・チャンネルにアサインしている場合は、**CD Monitor**がオフのときでもCDの音を聴くことができます。このときには、ミキサーを経由した音（EQ、エフェクトなど）になります。*

2. インフォメーション・ウィンドウ
上段にはトラック番号、メッセージなどが、下段にはCDプレーヤーの状態（再生、停止など）、経過時間および、レベル・メーターが表示されます。

3. コントロール・ボタン
オーディオCDの再生および停止、トラック（曲）の選択を行います。
▶:トラックを再生します。
■:トラックを停止します。
⏸:トラックを一時停止します。
⏮:押すたびに一つ前のトラックに移動します。
再生しているときに押すと再生中のトラックの先頭に移動します。
⏪:トラックを早戻しします。
⏩:トラックを早送りします。
⏭:押すたびに一つ先のトラックに移動します。
再生しているときに押すと一つ先のトラックの先頭に移動します。

一時停止のときは、CDをイジェクトすることはできません。また、一時停止のまま他のページに切り替えると、停止に切り替わります。

レコーダーの再生/録音中はCDの再生ボタンを押すことができません。

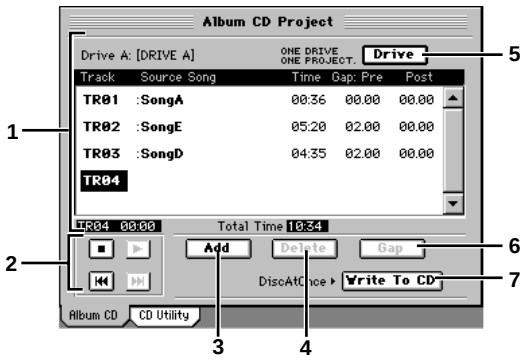
CD WRITER

5-1. Album CD Project

アルバムCDプロジェクトでは、ディスク・アット・ワンスでオーディオCDを作成します。CD-R/RWへは、オーディオCD形式で16bit/44.1kHzで書き込みます。

書き込みはDiscAtOnceでファイナライズまで行われます。追記書き込みはできません。

トラック時間が4秒未満のトラックがあると、CD-R/RWへ書き込みができません。PostGapTimeとトラック時間と合わせて4秒以上になるように調整してください。



1. トラック・リスト
CD-R/RWディスクに、アルバムCDとして書き込むソングがリスト表示されます。
リスト内にはアルバムCDとして登録したトラック番号、ソング名（マーク名）、時間、プリ・ギャップ、ポスト・ギャップが表示されます。
また、ウィンドウの下に選択したトラック（反転表示）の演奏時間と、アルバムの合計時間が表示されます。

2. 試聴プレーヤー
リスト表示されたソングを試聴できます。
▶:ソングを再生します。
■:ソングを停止します。
⏮:押すたびに一つ前のソングを選びます。再生中に押すと再生中のソングの先頭に移動します。
⏭:押すたびに一つ先のソングを選びます。再生中に押すと一つ先のソングの先頭に移動します。

リスト表示にソングがないときは使用できません。

3. Add
CD-R/RWディスクに書き込むソングをリストに加えます。トラック番号を選び、ボタンを押すと**Add TR**ダイアログが表示されます。
ソング・リストからソングを選びます。
ソングごとにソング番号、ソング名、マークアイコン、サンプリング周波数/ビット数、プロテクト・アイコン、日付が表示されます。
CD-R/RWに書き込むソング・データは**Add**ボタンを押した時点のデータになります。**Add**ボタンを押した後に、そのソングを編集し、そのデータを書き込みたいときはもう一度ソングをリストに加える作業を行ってください。

Cancelボタン

選択したソングをリストに加えずに、**“ Album CD ”**タブ・ページに戻ります。

OKボタン

選択したソングをリストに加えます。

ボタンを押すと、**“ Are you sure?”**と表示されます。問題がなければ**Yes**、止めるときは**No**ボタンを押して、**“ Album CD ”**タブ・ページに戻ります。

マスター・トラックにデータが無いソングは追加できません。

44.1kHz/16bit以外のソングを選んだときは、サンプリング周波数/ビット数を変換します。**Dither**ボタンを押してオン（表示反転）にしてください。このとき、変換したデータを作成するためディスク容量を消費します。また、サンプリング周波数の違うソングの場合には、変換処理を行うため、時間がかかります。

変換するのはCD-R/RWディスクに焼くデータだけで、ソング・データは元のサンプリング周波数/ビット数のままです。

4. Delete

トラック・リストのソングを削除します。削除するソングをリストから選んでボタンを押すと、**Delete**ダイアログが表示されます。**Yes**ボタンを押すとリストから削除され、そのソングのトラックは詰まります。

リスト全てのソングを削除するときは**Select All**ボタンを押した後**Yes**ボタンを押してください。

5. Drive

CD-R/RWディスクに書き込むソングを保存しているドライブを選びます。ボタンを押すと**Select Drive**ダイアログが表示されます。

ダイアログには、内蔵されているドライブの全容量が表示されます。また、ソング・ドライブの一覧が表示されます。

ソング・ドライブごとにドライブ名、パーティション容量、パーティション名、使用容量、残り容量が表示されます。

一枚のCD-R/RWディスクに書き込むソングは、複数のソング・ドライブから選ぶことはできません。

6. Gap

ソングの前と後に挿入する無音部分の時間を設定します。ボタンを押すと**Edit Gap**ダイアログが表示されます。

FrmはCDDA Frameのことで、75Frm=1秒です。

6a. PreGapTime [0…59（Sec）、0…74（Frm）]

トラック（曲）の前に挿入する無音部分の時間です。初期設定は2秒です。

TR1（トラック1）に加えられているソングや、アルバムCDトラック・マーク（→p.148）で区切られているトラックは、初期設定が0秒になります。

6b. PostGapTime [0…59（Sec）、0…74（Frm）]

トラック（曲）の後に挿入する無音部分の時間。初期設定は0秒です。

7. Write To CD

CD-R/RWへの書き込みを実行します。

ボタンを押すと**Write to CD**ダイアログが表示され、**“ Obey Copyright Rules ”**（著作権にしたがってください）というメッセージが表示されます。「著作権について」（→p.iii）をよく読んで、許諾条件に同意の上で使用してください。

- **“ Write Speed ”**のリスト・ボタンでCD-R/RWの書き込み速度を設定します。
- **Yes**ボタンを押すとイメージファイルの作成を始めます。**Cancel**ボタンを押すと作成を中止します。
- 作成が終わると書き込みが始まります。中止することはできません。
- ファイナライズが行われます。
- ファイナライズが終了すると、**“ Write Another CD? ”**というメッセージが表示されます。
- もう一枚同じCDを作成するときは、**Yes**ボタンを押してください。作成しないときは、**No**ボタンを押してください。

Yesボタンを押した場合、**“ Insert Next Disc. After Insert, Press OK. ”**というメッセージが表示され、CD-R/RWドライブのトレーがイジェクトします。別のCDを挿入し、**OK**ボタンを押してください。

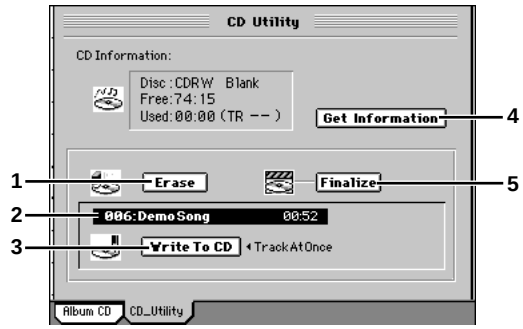
続けて書き込む場合は、イメージ・ファイルがすでに作成されているので、イメージ・ファイルの作成時間が省略できます。

***Alubum CD Project**で書き込んだCD-R/RWディスクは自動的にファイナライズが行われます。*

オーディオCD作成時に、一時的に作られるイメージ・ファイルの作成時間は、書き込み速度を変更しても変わりません。

5-2. CD Utility

トラック・アット・ワンスでのオーディオCDの書き込み、CD-RWのイレースやファイナライズなどを行います。ファイナライズを行うまでは追記書き込みができます。



1. Erase

CD-RWに書き込まれているデータの消去を行います。
このボタンを押すと、**Erase CD-RW**ダイアログが表示されます。**" Option "**の消去方法を選び、**Yes**ボタンを押して消去します。

Quick:短時間で消去ができます。

Full: 完全消去します。Quickで消去してもディスクが認識されないなどの不都合がある場合に行ってください。時間がかかります。

CD-Rに対しては、実行することができません。また、消去したデータは復元できません。

2. トラック・セル

書き込みを行う演奏トラックがあるソングのソング番号、ソング名、録音時間を表示します。

3. Write To CD

トラック・セルに表示してあるソングのCD-R/RWへの書き込みを実行します。
ボタンを押すと**Write to CD**ダイアログが表示され、**" Obey Copyright Rules "**(著作権にしたがってください)というメッセージが表示されます。「著作権について」(→p.iii)をよく読んで、許諾条件に同意の上で使用してください。

- **" Write Speed "**のリスト・ボタンでCD-R/RWの書き込み速度を設定します。
- **Yes**ボタンを押すとイメージファイルの作成を始めます。**Cancel**ボタンを押すと作成を中止します。

note *サンプリング周波数の違うソングの場合には、変換処理を行うため、時間がかかります。*

- 作成が終わると書き込みが始まります。中止することはできません。
- 書込み終了後、**" Write Another CD? "**というメッセージが表示されます。
- 同じソングを別のCDに書き込む場合、**Yes**ボタンを押してください。同じソングを書き込まない場合、**No**ボタンを押してください。

Yesボタンを押した場合、**" Insert Next Disc. After Insert, Press OK. "**というメッセージが表示され、CD-R/RWドライブのトレーがイジェクトします。別のCDを挿入し、**OK**ボタンを押してください。

続けて書き込む場合は、イメージ・ファイルがすでに作成されているので、イメージ・ファイルの作成時間が省略できます。

4. Get Information

ボタンを押すと、CD-R/RWドライブにセットされているディスクの種類、書き込み可能残り時間、書き込み済み時間、トラック数の情報を読み込み表示します。

ディスクの種類

NoDisc:ディスクが入っていません。または、認識できないディスク

CDR:ファイナライズしてない(書き込み可能な)CD-R

CDRW:ファイナライズしてない(書き込み可能な)CD-RW

Illegal:認識できないディスク

なにも表示されない場合は、書き込みできないディスク(市販のオーディオCDやファイナライズしたCD-R/RWなど)です。

ディスクの内容

Blank:何もデータが入ってないブランク・ディスク

Audio:オーディオ・データの入ったディスク

Data Disc:バックアップ・データ、WAVなどが入ったディスク

Other: オーディオ、バックアップ以外のデータが入ったディスク

ディスク容量の使用状況

ディスク内容がAudioの場合
Free:残り録音可能時間
Used:録音済み時間と全トラック数

ディスク内容がData Discの場合
Free:残り記録可能容量(MB)
Used:記録済み容量(MB)

ディスク内容がOtherの場合
なにも表示しません。

5. Finalize

ファイナライズを実行します。
本機で作成したCD-R/RWディスクを、オーディオCDプレーヤーで再生するときには、ファイナライズを実行する必要があります。ファイナライズは1度しか行えません。
ボタンを押すと**Finalize**ダイアログが表示されます。**Yes**ボタンを押して実行します。

この画面で書き込んだトラック・アト・ワンスのオーディオCDのファイナライズのみに対応しています。

*ファイナライズしたディスクには、ソングを追加して書き込みむことはできません。そのため、そのディスクにすべてのソングを書き込みが終わった後に**Finalize**ボタンを押して、ファイナライズを実行してください。*

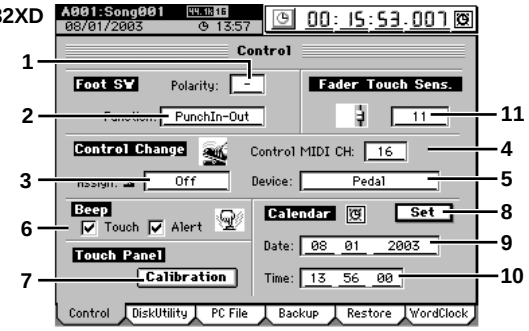
ファイナライズしていないディスクは再生することができません。

6.SYSTEM

6-1. Control

D16XD

D32XD



1. Polarity **[−、+]**

フット・スイッチの極性を設定します。PS-1などのフット・スイッチをフロント・パネルのFOOT SW端子に接続し、フット・スイッチを押したときに極性判別マーク“ ”が点灯する極性に設定してください。

2. Function **[PunchIn-Out、Mark、PlayStop]**

フット・スイッチで制御する機能を選びます。

PunchIn-Out

マニュアル・パンチ・インーアウト録音の開始と終了を切り替えます。**PLAY/REC**キーで任意のトラックをRECにし、再生を開始後、フット・スイッチを押したところから録音を開始し、もう一度押したところで録音を終了します。

Mark

フット・スイッチを押すと、押した位置にマークを登録します。このタブ・ページを表示している間は、フット・スイッチは極性を判別するために使用されるため、設定した機能の動作はしません。また、タップ録音時は、ここでの設定とは関係なくタップ入力として機能します。

PlayStop

再生の開始と停止を切り替えます。フット・スイッチを押すと再生を開始し、もう一度押すと停止します。

3. Control Change Assign

[Off、InsertEFF1…8、MasterEFF1、2、FinalEFF]

コントロールするエフェクトを選びます。

ここで選んだエフェクトを「5.Device」でコントロールします。

Off:エフェクトをコントロールしない。

InsertEFF1…8:インサート・エフェクト1、2、…8をそれぞれコントロールする。

MasterEFF1、2:マスター・エフェクト1、2をそれぞれコントロールする。

FinalEFF:ファイナル・エフェクトをコントロールする。

使用するエフェクト・プログラムにコントロール機能がない場合は、コントロールできません。また、エフェクト・プログラムのエフェクト・チェーン表示のCtrlをオン（→p.119）にしないと、コントロールできません。

D32XDのインサート・エフェクト9～24はコントロール機能があるエフェクトを選んでも、コントロールできません。

4. Control MIDI CH **[1…16]**

内蔵エフェクトのMIDIコントロールを行うときのCH設定をします。

MIDIの通信を行うMIDIチャンネルの設定をします。

5. Device

[Pedal、After Touch、Pitch Bend、Velocity、Note Number、CC#000…119]

内蔵エフェクトをコントロールする外部デバイスを選びます。「3.Control Change Assign」で選んだエフェクトがリアルタイムでコントロールできます。

Pedal:

エクスプレッション・ペダルでコントロールします。エクスプレッション・ペダル（別売オプション: XVP-10、EXP-2など）をEXPRESSION PEDAL端子に接続し、ペダルを踏むことによってコントロールします。

After Touch、Pitch Bend、Velocity、NoteNumber:

アフタータッチ、ピッチベンド、ベロシティ、ノート・ナンバーの各MIDIメッセージでコントロールします。

外部MIDI機器のMIDI OUTと本機のMIDI IN端子を接続し、設定したMIDIメッセージ情報を外部MIDI機器から受信することによってコントロールします。

CC（Control Change）#000…119:

MIDIコントロール・チェンジ・ナンバーでコントロールします。外部MIDI機器のMIDI OUTと本機のMIDI IN端子を接続し、設定したコントロール・チェンジ・ナンバーを外部MIDI機器から受信することによってコントロールします。

6. Beep

“Touch”にチェックを付けると、タッチパネルのボタンを押したり、エディット・セルを選択したとき等に、ビープ音が鳴ります。

“Alert”にチェックを付けると、CD-R/RWの書き込み終了時や動作のエラー時にビープ音が鳴ります。

note *Alertのビープ音が、「ピーッ」と鳴るときは正常終了、「ピピピッ」と鳴るときはエラーです。*

ビープ音を止めるときは、それぞれのチェックを外します。

7. Calibration

ボタンを押すと**Touch Panel Calibration**ダイアログが表示されます。

LCD画面での入力が思うようにいかないとき、またLCD画面で押したところと違うボタンやセルが選ばれたときなどに、LCD画面とタッチパネルの位置ずれを調整します。

95ページ、オペレーション編の「タッチパネル・キャリブレーション」をご覧ください。

8. Calendar Set

「9.Date」、「10.Time」の設定を有効にします。押した時点から変更した設定が有効になります。

9. Date

現在の日付の表示、設定を行います。表示は:月:日:年（4桁）の順になります。

10.Time

現在の時刻の表示、設定を行います。表示は時間（24時間）:分:秒の順になります。

D32XD

11.Fader Touch Sens **[1…16]**

フェーダーのタッチセンスの感度を調整します。数値が大きいほど感度が上がります。フェーダーのツマミに触れているときにアイコンが、触れていないときには、アイコンが表示されるように調整してください。

note *タッチセンスの感度は周囲の温度や湿度、触れる人の指の乾燥状態によっても変化します。*

感度を低くしすぎると、ツマミに触れてもタッチを検知できません。また、上げすぎると触れていないのにタッチしたと認識して誤動作する場合があります。

D16XD

12.Fader/Knob Control [Match、Jump]

フェーダーやパンの値を**バリュー・ダイヤル**（または+、−キー）で設定したときや、シーンの設定を読み込んだときなどに、パラメーターの値と、実際のフェーダーやパン・ツマミの位置が異なることがあります。

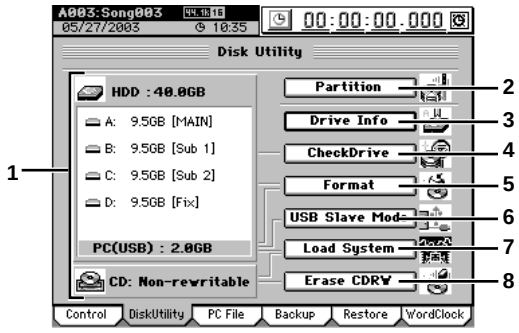
その場合、フェーダーやパン・ツマミの動作と設定値をどのタイミングで一致させるかを選択します。

Match: パラメーター値とフェーダー（ツマミ）の位置が一致した以降有効になります。

Jump: すぐに動かしたフェーダー（ツマミ）の位置の値になります。

6-2. Disk Utility

ドライブのフォーマット、パーティションの設定、チェック（検査）等を行います。



1. ドライブ・リスト （HDD、CD）

ドライブの情報（容量、ドライブ名）が表示されます。

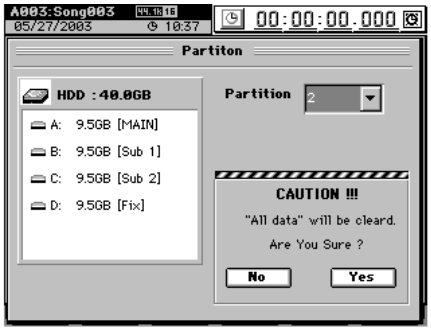
HDD: Hard Disk Drive （ハードディスク・ドライブ）
最上部には内蔵ハードディスクの総容量を表示します。
中間部にはパーティション・ドライブ名（A〜D）と各容量、ソング・ドライブ名を表示します。
最下部にはPC（USB）エリアが2.0GB表示されます。このドライブをPCドライブと呼びます。

CD: CD、CD-R、CD-RWの種別が表示されます。

2. Partition [1...4]

パーティションの設定をします。

ボタンを押すと**Partition**ダイアログが表示されます。分割するパーティション数を設定し、**Yes**ボタンで設定を実行します。実行しないときは**No**ボタンを押します。

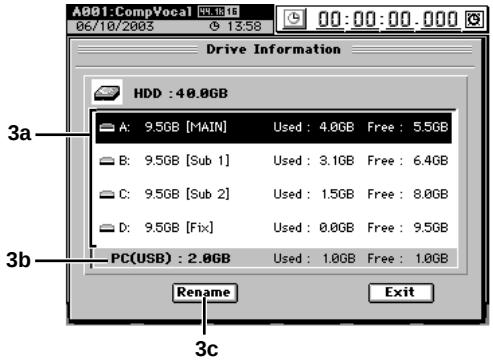


パーティションの設定を実行すると、そのドライブのデータは失われます。

3. Drive Info

ハードディスクの状態を確認します。

ボタンを押すと**Drive Info**ダイアログが表示されます。**Exit**ボタンを押して**" DiskUtility "**タブ・ページに戻ります。



3a.ソング・ドライブ・リスト

ソング・ドライブを表示します。

パーティション・ドライブ名（A〜D）、全容量、ソング・ドライブ名、使用容量、空き容量を表示します。

3b.PCドライブ

PCドライブを表示します。

全容量、使用容量、空き容量を表示します。

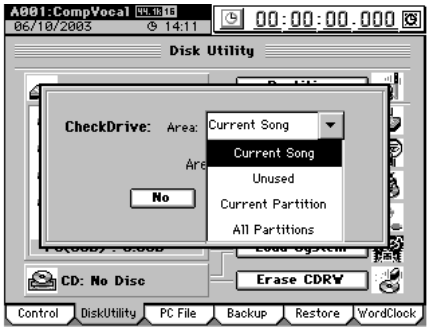
3c.Rename

名前を変更するソング・ドライブをソング・ドライブ・リストで選び、ボタンを押します。**Rename**ダイアログで名前を変更します（→p.97）。

Yesボタンで名前の変更を実行します。実行しないときは**No**ボタンを押します。

4. CheckDrive

ハードディスクのソングのエラーを検査し修復を行います。**" Disk too busy."**のエラー・メッセージが頻繁に表示されるときに行ってください。実行後、ドライブに大きなエラーが無ければそのまま曲データを使用できます。



Areaの▼ボタンを押すとリストが表示されます。

Current Song
現在選択しているソングの使用領域をチェック、修復します。

Unused
未使用領域のなかで、これから使用される領域の先頭から2GB分をチェック、修復します。

Current Partition
現在選択しているパーティションの領域をチェック、修復します。

All Partition
全てのパーティションとシステムが使用する領域をチェック、修復します。

Areaを設定し、**Yes**ボタンでチェック・ドライブを実行します。実行しないときは**No**ボタンを押します。

note ***" Edit Track "の" OptimaizeTrk "***（→p.142）*を行うと" Disk too busy. "状態のトラックが改善されます。**OptimaizeTrk "**を行っても**" Disk too busy. "**が発生する場合に使用してください。*

*チェック・ドライブには時間がかかります。ハードディスクが40GBの場合、**All Partition**で約7時間かかります。*

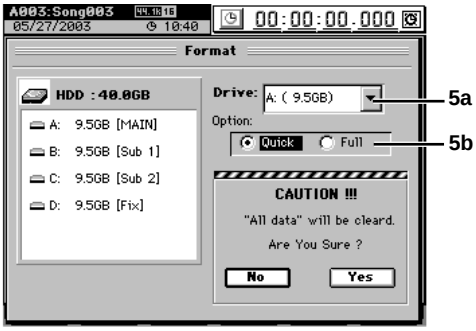
5. Format

ハードディスクをフォーマットします。

ボタンを押すと**Format**ダイアログが表示されます。フォーマットするドライブとオプションを選び、**Yes**ボタンでフォーマットを実行します。実行しないときは**No**ボタンを押します。

フォーマットを実行すると、そのドライブのデータは失われます。

フォーマットの実行中はキャンセルができません。



5a.Drive

フォーマットを行うドライブを設定します。

A...D: 個々のソング・ドライブ
A−D: ソング・ドライブ全て
PC: PCドライブ
ALL: ハードディスク全体

5b.Option

フォーマットの種類を切り替えます。

Quick:

システム領域の初期化だけなので、短時間で完了します。

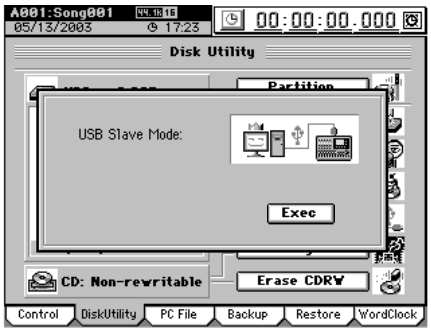
Full:

再生中などに**" Drive Error occurred."**というエラー・メッセージが頻繁に出るようになった場合に行います。Quickでフォーマットしても、ドライブを認識しないなどの不都合がある場合に選んでください。時間がかかります。
ALL→約7時間:40GB

6. USB Slave Mode

USBスレーブ・モードに入ります。モードに入ると本機のPCドライブとコンピューター間でデータ交換ができるようになります。

モードを抜けるときは、接続したコンピューターのハード・ウエアの取り外し作業（→p.92）を行ったあと、**USB Slave**ダイアログの**Exit**ボタンを押します。



7. Load System

システム・ファイルをロードし、バージョンアップします。

ボタンを押すと、**Load System**ダイアログが表示されます。ロードするシステム・ファイル**" Source "**で選び、**Yes**ボタンを押しすと、バージョンアップ作業を開始します。

詳しくは95ページ「システム・バージョンアップ」をご覧ください。

8. Erase CDRW

CD-R/RWドライブに挿入しているCD-RWに書き込まれているデータの消去を行います。

ボタンを押すと、**Erase CDRW**ダイアログが表示されます。オプションで消去方法を選び、**Yes**ボタンで消去を実行します。実行しないときは**No**ボタンを押します。

Quick: CD-RWディスクのデーターを高速で消去します。

Full: CD-RWディスクのデーターを完全消去します。Quickで消去してもディスクが認識されないなどの不都合がある場合に行ってください。時間がかかります。

CD-Rに対しては、実行することができません。消去したデータは復元できません。

6-3. Edit PC File

PCドライブ内のフォルダ、ファイルの表示と名前の変更、削除をすることができます。
本機はUSB端子を搭載しており、コンピューターと接続することで、PCドライブのデータをコンピューターへ保存することができます。

PCドライブに保存できるデータは以下になります。

ソング・データ

各トラックのデータ、ミキサー設定、エフェクト等のソングのデータです。
本機独自のフォーマットですので、オーディオ・データとしてコンピューターなど本機以外で再生、編集することはできません。再生するためには本機にリストアをしてください。

ユーザー・データ

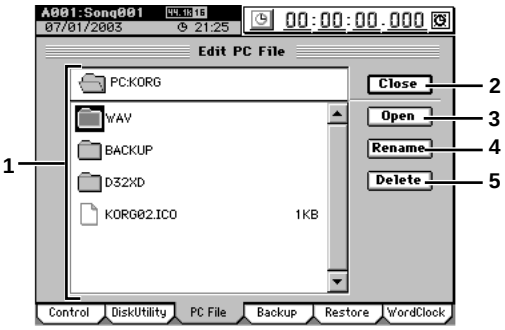
ユーザー・エフェクト・プログラム・データ、コンプ・プログラム・データなどのユーザーが編集できるデータです。
本機独自のフォーマットですので、コンピューターなどで編集することはできません。
データを使用する場合は、リストアを行ってください。

音声ファイル

対応する形式は44.1/48/96kHz、16bit/24bitのWAV形式です。音声ファイルの作り方は86ページ「2-2. 音声ファイルのエクスポート」をご覧ください。

ファイルに関する制限は174ページ「ドライブとファイル詳細」をご覧ください。

名前が“ AUTORUN.INF ”、“ KORG01.ICO ”のファイルは設定ファイルなので削除しないでください。



1. ファイル・リスト
ファイルを一覧表示します。
「上部 PC:フォルダ名 (:フォルダ名...)」
「下部 フォルダ/ファイル名 」

2. Close
一つ階層が上のフォルダに移動します。

3. Open
フォルダを選択したとき、そのフォルダを開きます。

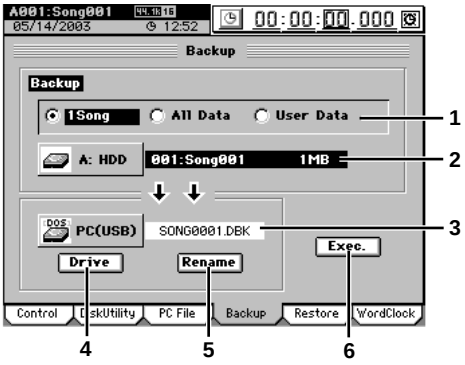
4. Rename
ファイルの名前を変更します(→P.97)
ファイル名に関する制限は174ページ「ドライブとファイル詳細」をご覧ください。

5. Delete
選択したファイルを削除します。

6-4. Backup

CD-R、CD-RWまたはPCドライブへバックアップ(保存)を行います。

ファイルに関する制限は174ページ「ドライブとファイル詳細」をご覧ください。



1. Backup **[1Song、All Data、User Data]**
データのバックアップのタイプを選びます。

1Song
選択したドライブ内の1つのソング・データとユーザー・データをバックアップします。

All Data
選択したドライブ内の全ソング・データ、ユーザー・データとアルバムCDプロジェクトをバックアップします。

UserData
ユーザー・データ(ユーザー・エフェクト・プログラム、ユーザーEQライブラリー、ユーザー・コンプ・プログラム)のみのバックアップを行います。

note *ソング・エフェクト・プログラムはソングデータ(1Song、All Data)としてバックアップされ、UserDataには含まれません。*

2. バックアップ元
SONG、“ SelectSong ”タブ・ページで選択したソングのドライブ等が表示されます(→p.135)。
バックアップの内容によりバックアップ元のドライブ、ソング番号、ソング名、ユーザー・エフェクト・データと、バックアップ・データのサイズが表示されます。

3. バックアップ先
バックアップ先のドライブと保存ファイル名が表示されます。

4. Drive **[CD、PC(USB)]**
バックアップ先のドライブを選びます。 このボタンを押すと**Select Drive**ダイアログが表示されます。ドライブをラジオボタンで選び、**OK**ボタンを押します。

5. Rename
ファイル名を変更することができます。このボタンを押すと、**Rename**ダイアログが表示されます。ファイル名変更後、**OK**ボタンを押します。
使用できるファイル名は174ページ「ドライブとファイル詳細」をご覧ください。

6. Exec.
バックアップを実行します。
ボタンを押すと**Backup**ダイアログが表示されます。バックアップに必要な容量が表示されます。

- バックアップが先がPCドライブのときは空き容量を確認し、**OK**ボタンを押してください。
- バックアップ先がCDのときは、必要容量を満たす枚数のCD-R/RWを用意し、書き込み速度を設定して、**OK**ボタンを押してください。

6-5. Restore

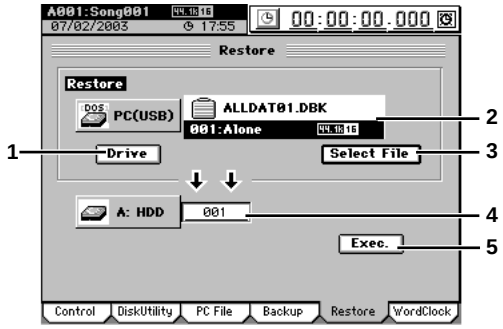
バックアップによって保存したソング、ユーザー・データをリストアします。

“ 1Song ”のバックアップ・ファイルからは、その1ソングのソング・データとユーザー・データがリストアできます。

“ All Date ”のバックアップ・ファイルからは、1ソング、または全ソングのデータとアルバムCDプロジェクトのデータを選択しリストアするかできます。

“ UserData ”のバックアップ・ファイルからは、ユーザー・エフェクト・プログラム、ユーザーEQライブラリー、ユーザー・コンプ・プログラムのデータがリストアできます。

ファイルに関する制限は174ページ「ドライブとファイル詳細」をご覧ください。



1. Drive **[CD、PC（USB）]**

バックアップ先のドライブを選びます。このボタンを押すと**Select Drive**ダイアログが表示されます。ドライブをラジオ・ボタンで選び、**OK**ボタンを押します。

2. リストア・ファイル

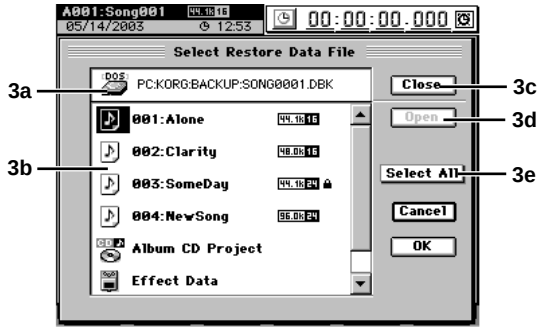
リストアを行うファイルが表示されます。

リストア元のドライブがCDの場合はバックアップ・データの入ったディスクをドライブに挿入してください。

3. SelectFile

ボタンを押して、**Select Restore Data File**ダイアログを表示しリストアするデータを選びます。

リストアするデータを選び、**OK**ボタンを押します。



3a.リストア元表示

リストア元のドライブ、フォルダ名が表示されます。

3b.ファイル・リスト

リストア元の中身のフォルダ/ファイル/データ名を一覧表示します。

3c.Close

一つ階層が上のフォルダに移動します。

3d.Open

選択したものがフォルダのとき、そのフォルダを開きます。

3e.SelectAll

ファイル・リストに表示されているすべてのデータをリストアするときに押します。

4. リストア先

リストア先のドライブを表示、ソング番号を選びます。

“ 1Song ”をリストアする場合、ここで選択したソング番号にリストアされます。

リストア先のドライブは、**SONG**、**“ Select Song ”**タブ・ページで選択したソングのドライブが表示されます。

5. Exec.

リストアを実行します。リストア元のソングやユーザー・データをリストア先のドライブにリストアします。

ソング・データ

リストアすると、カレント・ドライブの指定したソング番号に、ソングが挿入されます。リストア先の番号以降にあったソングは、1つずつ後退します。上書きはされません。

アルバムCDプロジェクト

リストアすると、カレント・ドライブのアルバムCDプロジェクトが上書きされます。

その他のデータ・ファイル

リストアするとデータ・ファイルが上書きされます。

ファイル・リスト内のすべてのデータ・ファイルを一度にリストア

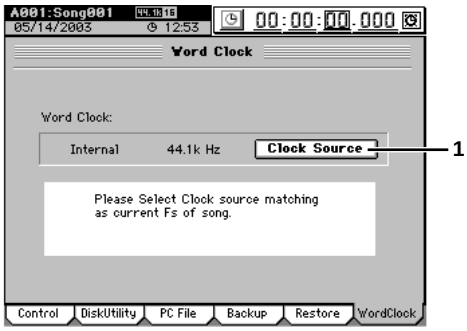
リストアするとソング・データはカレント・ドライブのソングの後に、ユーザー・データやアルバムCDプロジェクト等の、その他のデータ・ファイルは上書きされます。

1ソングまたは全ソングのリストア実行前に、リストア先の容量をチェックし、足りない場合は実行されません。

6-6. Word Clock

オーディオのデータ・クロックの同期設定を行う“ **Word Clock”**タブ・ページには現在のクロック・ソースと周波数が表示されます。

同期が合わない場合は、ノイズを発生することがあります。フェーダーを絞ったり、モニター・スピーカーの音量を小さくしてから設定をしてください。



1. Clock Source

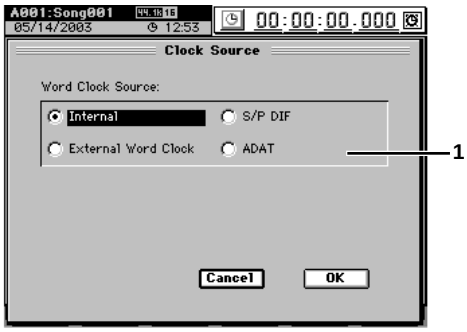
ボタンを押すと**Clock Source**ダイアログが表示されます。クロック・ソースを選んで、**OK**ボタンを押し、**Working**ダイアログを表示します。変更しないときは**Cancel**ボタンを押してください。同期するクロックは44,1kHz、48kHz、96kHzですが、ADATのみ96kHzに対応していません。

Internal:内部クロックに同期します。

S/P DIF:S/P DIFクロックに同期します。

External Word Clockワード・クロックに同期します。

ADAT:ADATクロックに同期します。



クロックの計測が終わると、**“ Completed ”**と表示されます。**OK**ボタンを押すと“ **Word Clock”**タブ・ページにはクロック・ソースの周波数が表示されます。

“ Error”と表示されるときは、**Clock Source”**の設定や、各機器の接続を確認してください。

***Word Clock、ADAT**はオプションのADAT I/Oボード（DIB-8）を装着したときに選べます。*

*デジタル入力の音がおかしくなったり、**“ Audio Sync Error ”**が出る場合は、**“ Clock Source ”**の設定や、各機器の接続を確認してください。*

***“ Word Clock Source ”**に**“ Internal ”**以外を選択した場合、録音/再生中にクロックが途切れたり、クロック周波数が変わったときは、本機は動作しなくなります。また、録音中にクロックの不具合で、本機が動作しなくなった場合はその、ソング・ドライブのフォーマットを行ってください。*

*クロック・ソースの設定は保存されません。ソングを選択したときや、電源を入れたときは、**“ Clock Source ”**の設定は常に**“ Internal ”**になります。*

7.MIDI/SYNC

7-1. MIDI/MMC

本機ではMIDIを使って次のことが行うことができます。

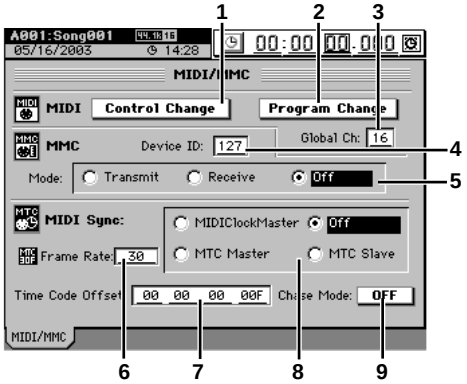
・エフェクトをコントロールする（→p.59）
・シーケンサーなどのMIDI機器とのMTC同期（→p.93）
・シーンを切り替える（→p.53）
・コントロール・チェンジでミキサー・パラメーターをコントロールする

また、本機はMMC（**M**IDI **M**achine **C**ontrol）の送受信にも対応しています。2台のD32XD/D16XDをMTC同期させるときや、MMCに対応したMIDIシーケンサーなどと組み合わせることで、ソングの再生、停止、早送りなどを、操作することができます。

本機と外部MIDIシーケンサーなどとの間を、MIDIタイムコードで同期させ、トラックの音声と、外部MIDI音源を同時に再生することができます。
本機と外部MIDI機器を、同期によって同じタイミングで動作させることをMTC（MIDI Time Code）同期といいます。
同期信号を出力する側の機器をマスター機、同期信号を受信する側の機器をスレーブ機といいます。本機はマスター、スレーブのどちらでも動作します。

お使いのMIDI機器によっては、本機のMMC機能に対応していないものがあります。本機が対応しているMMC機能については、MIDIインプリメンテーションを確認してください。

Tempo TrackでMIDIクロックを選択し、テンポ・トラックの記録を行うときは、MIDIクロックの受信ができます。



1. Control Change
コントロール・チェンジ・メッセージの送受信のオン（反転表示）、オフを切り替えます。
ミキサー・パラメーターを変更時にそれぞれに対応したメッセージが送信されます。また、外部MIDIシーケンサーに記録したコントロール・チェンジを受信すると、それぞれに対応したミキサー・パラメーターをコントロールすることができます。
コントロールできるパラメーターに関しては、MIDIインプリメンテーションを参照してください。

note *エフェクトのMIDIコントロールは、Control Changeのオン、オフとは関係なく独立して動作します。*

2. Program Change
プログラム・チェンジ・メッセージの送受信のオン（反転表示）、オフを切り替えます。
シーンを切り替えたときにそれに対応したメッセージが送信されます。また、外部MIDIシーケンサーに記録したプログラム・チェンジを受信すると、それぞれに対応したシーンをコントロールすることができます。

*Automation（→p.104[*108]）をオフにしないと受信できません。*

3. Global Ch **[01…16]**
グローバルMIDIチャンネルを設定します。
シーンの切り替えをプログラム・チェンジで送受信するとき外部MIDI機器と本機をMIDIで接続し、接続した機器のMIDIチャンネルと本機の**“ Global Ch ”**を一致させることによって、MIDIメッセージの送受信が行えます。

4. MMC Device ID **[000…127]**
MMCを送受信するデバイスIDを設定します。外部MIDI機器と本機をMIDIで接続し、デバイスIDを一致させ“ MMC Mode ”を設定することによって、MMCの送受信が可能になります。

note *127に設定すると、すべてのデバイスIDと送受信します。*

5. Mode **[Transmit、Receive、Off]**
MMCの送受信のモードを設定します。

Transmit: MMCを送信します。このとき、MIDI Syncの設定が自動的にMTC Slaveになります。

Receive: MMCを受信します。このとき、MIDI Syncの設定が自動的にMTC Masterになります。

Off:MMCを使用しません。

6. Frame Rate
MIDI Syncで**“ MTC Master ”**または**“ MTC Slave ”**を選んだときのフレーム・レートを選択します。
同期を行う機器と同じフレーム・レートに設定してください。

30:30fps（30ノン・ドロップ・フレーム）

29NDF:29.97fps（29ノン・ドロップ・フレーム）

29DF:29.97fps（29ドロップ・フレーム）

25:25fps（25ノン・ドロップ・フレーム）

24:25fps（24ノン・ドロップ・フレーム）

7. Time Code Offset
[00:00:00.00F…23:59:59.29F](フレーム・レート30時)
カウンターに反映するオフセット値を設定します。
設定したオフセット値をカウンターの先頭値にします。カウンターがフレーム表示で、MTC/MMCが有効なときに機能します。

8. MIDI Sync
[MIDIClockMaster、Off、MTC Master、MTC Slave]
MIDI IN/OUT端子から送受信する同期モードを選びます。

MIDIClockMaster:MIDIクロックを送信します。

Off:同期信号を送受信しません。

MTC Master:マスター機として使用します。このとき、MMCのModeの設定が**Transmit**になっているとModeの設定が自動的に**Off**になります。

MTC Slave:スレーブ機として使用します。このとき、MMCのModeの設定が**Receive**になっているとModeの設定が自動的に**Off**になります。

9. Chase Mode **[ON、OFF]**
“ MIDI Sync ”で**“ MTC Slave ”**を選択したとき、有効になります。

ON: MTC同期の開始時にはMTC信号を追いかけて再生します。再生後は2秒以上MTC信号がこなくて、MTC信号とD32XD/D16XDの現在のロケーションが2秒以上ずれているときは再生を停止し、同期を合わせてMTC同期の開始を待ちます。

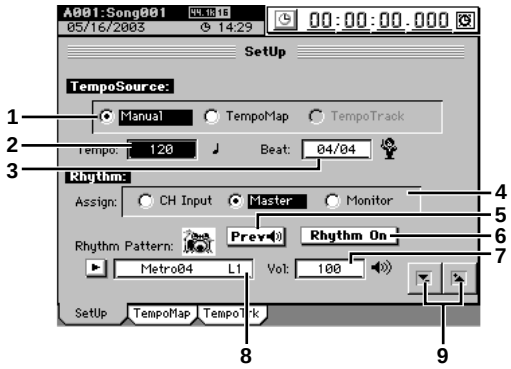
OFF: MTC同期の開始時のみMTC信号を追いかけて再生します。一度再生を開始したら、受信タイム・コードと内部のタイム・コードがずれたり、タイム・コードが来なくなっても再生を続けます。

本機以外の機器をMTCマスターとして同期する場合、機器間の相性によっては、ソングの先頭からでないと、うまく同期できない場合があります。

8.TEMPO

ソングのテンポ、拍子とリズム（メトロノーム）を設定します。
カウンターが、“ MBT ”（小節、拍子、1/96拍）による表示時に（→p.96）、設定したテンポに合わせてカウンターが動作します。

8-1. SetUp



1. TempoSource
[Manual、TempoMap、TempoTrack]
テンポ・ソースを設定します。

Manual
“ Tempo ”、“ Beat ”の設定に従います。ソングの途中で自動的にテンポ、拍子およびリズム・パターンを変化させることはできません。

TempoMap
テンポ・マップに従って、ソングの途中で、テンポ、拍子およびリズム・パターンが変化します。テンポ・マップは、**“ TempoMap ”**タブ・ページで作成します。

“ TempoMap ”タブ・ページで、テンポ・マップを追加、編集するには、テンポ・ソースに“ TempoMap ”を選んでください。

TempoTrack
記録したタップ・テンポまたはMIDIクロックに従います。**“ TempoTrack ”**タブ・ページでタップ・テンポまたはシーケンサーのテンポを記録し、ここで**“ TempoTrack ”**を選びます。拍子は**“ TempoMap ”**タブ・ページで作成した設定に従います。詳しくは134ページをご覧ください。

“ TempoTrack ”は作成後に選ぶことができます。

“ TempoTrack ”タブ・ページで、テンポ・トラックを作成すると、テンポ・ソースは自動的に“ TempoTrack ”に切り替わります。

2. Tempo **[40…240、(***)]**
TempoSourceの設定が**“ Manual ”**のときはテンポを設定します。**“ TempoMap ”**のときは**“ TempoMap ”**タブ・ページで作成した現在のテンポが表示されます。**“ TempoTrack ”**のときは**“ *** ”**が表示されます。
単位は♩=40～240です。

3. Beat **[1/4…16/16]**
“ TempoSource ”が**“ Manual ”**のとき、拍子を設定します。**“ TempoMap ”**および**“ TempoTrack ”**のときは、**“ TempoMap ”**タブ・ページで作成した、現在位置に対応する拍子が表示されます。

4. Assign **[CH Input、Master、Monitor]**
リズム出力のアサインを設定します。

CH Input:
チャンネルの入力ソースとしてリズムを出力します。

Master:
マスター・バスにリズムを出力します。

Monitor:
モニター・バスにリズムを出力します。

“ CH Input ”を選んだときは“ Ch Assign ”タブ・ページ（→p.100）で任意のチャンネルにリズムをアサインしてください。

5. Prev
リズムを試聴するときにオン（反転表示）にします。
このタブ・ページのみ有効で、レコーダーを再生したり、ページを切り替えると自動的にオフになります。

6. Rhythm On
リズムを鳴らすときにオン（反転表示）にします。

7. Vol **[000…100]**
リズムの音量を設定します。

8. Rhythm Pattern
TempoSourceが**“ Manual ”**のとき、ポップアップ・ボタンを押して**Rhythm Pattern**ダイアログのリストからリズムを選び**OK**ボタンを押します。**Rhythm Pattern**セルを選択（反転表示）して、**バリュー・ダイアル**（または+、−キー）で選ぶこともできます。
選択できるリズムは**“ Beat ”**によって異なります（→p.185）。
“ TempoMap ”および**“ TempoTrack ”**のときは、**“ TempoMap ”**タブ・ページで作成した、現在位置に対応するリズムが表示されます。

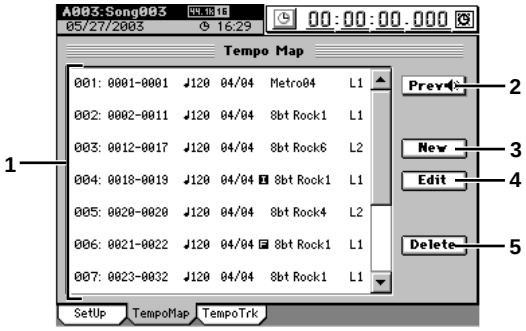
96kHzのソングの場合は、Metro、Hihat、Blankしか選べません。

9. ▼/▲ボタン
パラメーターの値を選ぶためのアップ/ダウン・ボタンです。

8-2. Tempo Map

テンポ・マップを使って、ソングの録音/再生の途中で、テンポ、拍子およびリズム・パターンを変化させます。
また、オリジナル・テンポ・マップを作成することもできます。

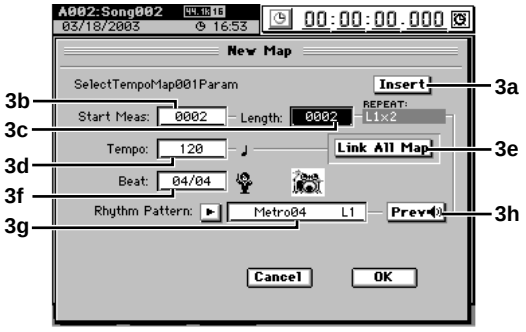
テンポ・マップは小節単位で設定できます。



1. テンポ・マップ・ウィンドウ [001…200]
テンポ・マップを選びます。
テンポ・マップ番号、テンポ・マップの開始小節、終了小節、テンポ、拍子、リズム・パターン名、パターン小節数を表示します。

2. Prev
テンポ・マップ・ウィンドウで、選んだリズムを試聴するときにオン（反転表示）にします。
このタブ・ページのみ有効で、レコーダーの再生やページを切り替えると自動的にオフになります。

3. New
新規テンポ・マップを作成します。
テンポ・マップを追加するときは、このボタンを押します。
ボタンを押すと**New Map**ダイアログが表示されます。



3a. Insert [On、Off]
オンのとき（反転表示）、新規テンポマップ作成動作が挿入モードとなり、テンポマップが挿入されます。
オフのときは、新規テンポマップ作成動作が上書きモードとなり、テンポマップが上書きされます。

3b. Start Meas [0001…9999]
テンポ・マップの作成（開始、挿入、上書き）位置を設定します。小節単位で行うことができます。

3c. Length [0001…9999]
テンポ・マップの小節数を設定します。横にパターンの小節数と繰り返し回数が表示されます。

3d. Tempo [40…240]
テンポを設定します。単位は♩=40～240です。

3e. Link All Map
オンにすると、すべてのMAPのテンポを一度に変更します。

3f. Beat [01/04…16/16]
拍子を設定します。

3g. Rhythm Pattern
リズムを設定します。
ポップアップ・ボタンを押して**Rhythm Pattern**ダイアログのリストからリズムを選び**OK**ボタンを押します。**Rhythm Pattern**セルを選択（反転表示）して、バリュー・ダイアル（または**+**、**-**キー）で選ぶこともできます。
選択できるリズムは**“ Beat ”**によって異なります（→p.185）。
一部を無音にしたいときは、無音タイプのリズムを選んでください。

3h. Prev
リズムを試聴するときにオンにします。

4. Edit
テンポ・マップの設定を変更します。
すでに作成したマップを変更するときに選びます。変更するマップを選んで（反転表示）、このボタンを押すと**Edit Map**ダイアログが表示されますので、各パラメーターを設定してください。（前項3.New参照）

5. Delete
テンポ・マップを削除します。
テンポ・マップ・ウィンドウから削除するテンポ・マップを選び、ボタンを押すと**Delete**ダイアログが表示されます。

Yesボタンで削除を実行します。実行しないときは**No**ボタンを押します。
削除を実行すると、選択したマップが削除され、以降のマップが1つずつ前に移動します。
すべてのテンポ・マップを一度に削除するときは、**Select All**ボタンをオン（反転表示）にします。テンポ・マップ番号は**“ *** ”**が表示されます。

8-3. Tempo Track

テンポ・トラックを記録します。次の2つの記録方法があります。

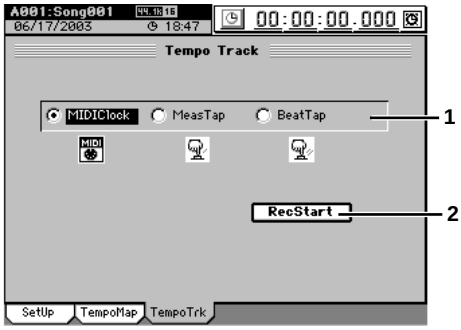
・MIDIクロックを記録する方法
　外部MIDIシーケンサーのMIDIクロックを記録し、ソングのテンポを設定することで、外部MIDIシーケンサーと同期させます。

・タップ・テンポを記録する方法
　ソングを再生しながらタップする（**PLAY**キーまたはフット・スイッチを押す）ことでテンポを設定します。テンポが不明なソング（CDから録音したソング等）のテンポを設定することで、トラックを小節単位で編集することができます。

記録方法は63ページ「テンポ・トラック」をご覧ください。

上記の2つのテンポ・トラックは、同じ領域に記録されるため、最後に記録したものだけが保持され、同時に2つ持つことはできません。

記録中にメモリが一杯になると強制的に終了します。



1. Tempo Track　　[MIDIClock、MeasTap、BeatTap]
記録するテンポ・トラックのタイプを選びます。

MIDIClock:
外部シーケンサー等で作成したソングのMIDIクロックを記録することによって、テンポ・トラックを作成します。

MeasTap:
小節ごとの頭でタップを記録することによって、テンポ・トラックを作成します。

BeatTap:
拍子ごとの頭でタップを記録することによって、テンポ・トラックを作成します。

2. RecStart
記録待機ダイアログが表示されます。

MIDIクロックを記録する場合は、外部MIDIシーケンサーからMIDIクロックを受信すると、記録が開始されます。

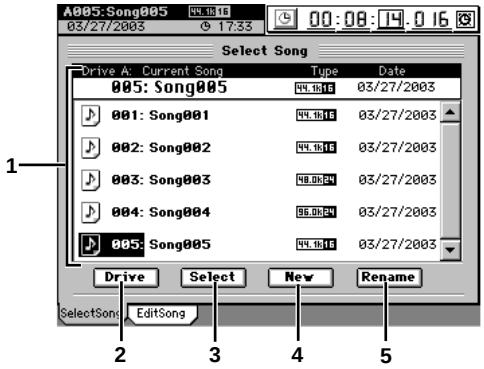
タップ・テンポを記録する場合は、**PLAY**キーもしくは、フット・スイッチを押します。押した間隔で、タップ・テンポが記録されます。

note *ソングの先頭からテンポが記録されます。*

note *最後に記録した小節または拍子のテンポがソングの最後まで自動的にコピーされます。*

9.SONG

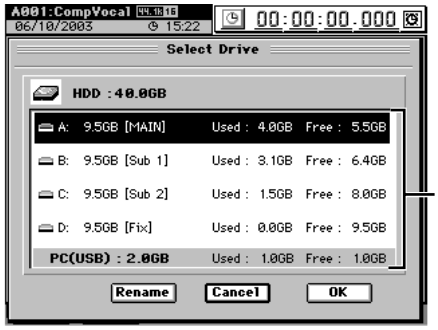
9-1. Select Song



1. ソング選択ウィンドウ
ソングを選びます。選択するとソング名が反転表示になります。上部には、録音、再生、編集の対象になってソング（カレント・ソング）が表示されます。ソングの録音、編集を行うと、EDITマークが表示されます。録音、編集内容を保存するとEDITマークが消えます（→p.42）。

表示は、ソング番号:ソング名、サンプリング周波数、ビット数、プロテクトの有無、最終更新日です。
別のドライブのソングを選ぶときは、**Drive**ボタンを押してドライブを選びます。

2. Drive　　[I、A...D]
ドライブを変更します。このボタンを押すと、**Select Drive**ダイアログが表示されます。



ドライブ・ウィンドウ内のドライブ名を押して選びます。
OKボタンを押し選択を実行します。変更しないときは**Cancel**ボタンを押してください。

ソング・ドライブ名を変更するときは**Rename**ボタンを押して、**Rename**ダイアログを表示し、ソング・ドライブ名を変更します。名前は最大16文字まで入力できます。（→p.97）

3. Select
選択したソングを確定（カレント・ソングに）するときは、このボタンを押します。

4. New
現在選択しているドライブの最後尾に新しいソングとして作成します。
このボタンを押すと**New Song**ダイアログが表示されます。新しいソングのサンプリング周波数/bit数を、ラジオ・ボタンで選んだあと、**OK**ボタンを押します。

4a.Song Type
[44.1kHz/16bit、48kHz/16bit、44.1kHz/24bit、48kHz/24bit、96kHz/24bit]
ソングのサンプリング周波数/bit数（量子化ビット数）を設定します。
選んだタイプにより、同時録音、再生、パンチ録音数が異なります。

Song Typeによる最大同時使用トラック数

Song Type	録音	再生	パンチ録音
44.1kHz/16bit	16	32[*16]	8
48kHz/16bit			
44.1kHz/24bit	8	16	4
48kHz/24bit			
96kHz/24bit	4	8	2

“ Song Type ”（サンプリング周波数/bit数）の変更は、新規ソングの作成時以外はできません。

連続して12時間（96kHz時は6時間）を越える録音はできません。

5. Rename
ソング選択ウィンドウ内の反転表示にしたソング名を変えます。
ボタンを押して、**Rename**ダイアログを表示し、ソング名を変更します。名前は最大16文字まで入力できます。（→p.97）

9-2. Edit Song

カレント・ソングを編集します。

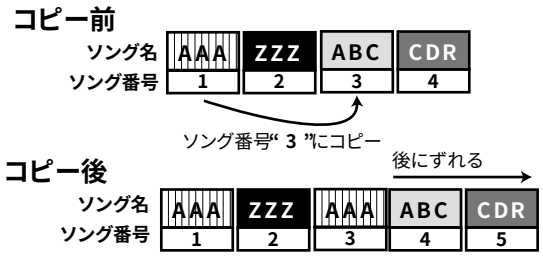
1. ソング・セル
カレント・ソングの情報が表示されます。
表示される内容はドライブ名、ソング番号:ソング名、サンプリング周波数、bit数、プロテクトの有無、最終更新日です。

2. Copy
カレント・ソングを任意のドライブ内のソング番号にコピーします。
このボタンを押すと**CopySong**ダイアログが表示されます。

コピーを実行するときは**Yes**ボタンを、取りやめるときは**No**ボタンを押します。コピーが終わり**“ Completed ”**と表示されたら、**OK**ボタンを押します。

コピーを実行すると、やり直し（アンドゥ）はできません。

2a.コピー先ソング番号セル
コピー先のドライブを表示、ソング番号を選択します。選べる番号は“ 001 ”～“ 既存ソング番号＋1 ”です。
コピーを実行すると、コピー先のソング番号にコピーされます。コピー先が既存のソング番号のとき、上書きされずに、その番号以降のソングは1つずつ番号が後退します（下図参照）。

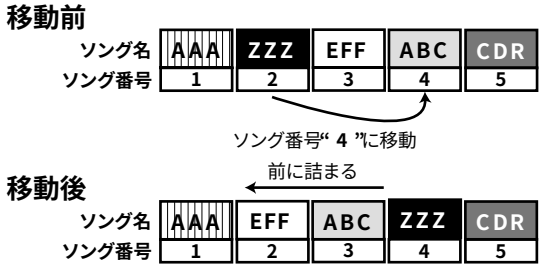


2b.コピー先Drive
カレント・ドライブ以外のソング・ドライブにコピーするときに、このボタンを押し**Select Drive**ダイアログを表示します。ドライブを選び、**OK**ボタンを押します。

3. Move
選択されているソングをドライブ内のソング番号に移動（ムーブ）します。
このボタンを押すと**MoveSong**ダイアログが表示されます。
移動を実行するときは**Yes**ボタンを、取りやめるときは**No**ボタンを押します。移動が終わり**“ Completed ”**と表示されたら、**OK**ボタンを押します。

移動を実行すると、やり直し（アンドゥ）はできません。

3a.移動先ソング番号セル
カレント・ドライブを表示、ソング番号を選択します。
選べる番号はカレント・ドライブ内の移動時は、既存ソング数内です。違うソング・ドライブ間の移動時は、“ 001 ”～“ 既存ソング番号＋1 ”です。
移動を実行すると、上書きはされずに、移動先に選んだ番号が移動元番号より大きいときは、以前のソングは1つずつ前に移動（下図参照）し、小さいときは1つずつ後退します。



3b.移動先Drive
ソングセルに表示されているドライブ以外のドライブに移動するときに、このボタンを押し**Select Drive**ダイアログを表示します。ドライブを選び、**OK**ボタンを押します。

他のドライブから、移動をした場合はコピーと同じように、ソング番号がずれます。

4. Delete
カレント・ソングを削除（デリート）します。
ボタンを押すと**DeleteSong**ダイアログが表示されます。削除を実行するときは**Yes**ボタンを、やめるときは**No**ボタンを押します。
削除を実行すると、選択したのソングが削除され、以降のソングが1つずつ前に移動します。
削除が終わり**“ Completed ”**と表示されたら、**OK**ボタンを押します。

削除を実行すると、やり直し（アンドゥ）はできません。

5. Protect
カレント・ソングの書き込み、削除、変更を禁止（プロテクト・オン）、または許可（プロテクト・オフ）します。
プロテクト・オンのときに、録音しようとすると、エラーが表示され録音が停止するなど、そのソングが持つすべてのパラメーターの書き込みが禁止されます。
また、ソングをプロテクト・オンにした時点でソングが自動的にセーブされます。
ボタンを押すと**Protect**ダイアログが表示されます。**ON**ボタンを押してプロテクト・オン、**OFF**ボタンを押してプロテクト・オフにします。設定が終わり**“ Completed ”**と表示されたら、**OK**ボタンを押します。
プロテクト・オンのときははには、ソング名のサンプリング周波数表示の後にプロテクト・マーク（🔒）が表示されます。

プロテクト・オン時、フェーダー、EQなどは、編集時に反映されますが記憶されません。

やり直し（アンドゥ）はできません。

6. Save Now
カレント・ソングを直ちに保存（セーブ）します。
保存を実行するときは**Yes**ボタンを、取りやめるときは**No**ボタンを押します。保存が終わり**“ Completed ”**と表示されたら、**OK**ボタンを押します。
本機では、ソング・データや各種パラメーターは、電源のシャットダウン操作時、またはソングの選択時などに、自動的に保存されますので、保存のための操作は特に必要ありません。
しかし、停電や不意の事故により電源が突然供給されなくなった場合には、電源投入後（または、ソング選択後）からの録音/編集のデータは全て保存されません。
長時間使われる場合や、電源が不安定な環境でお使いの場合には、定期的にソングを保存してください。

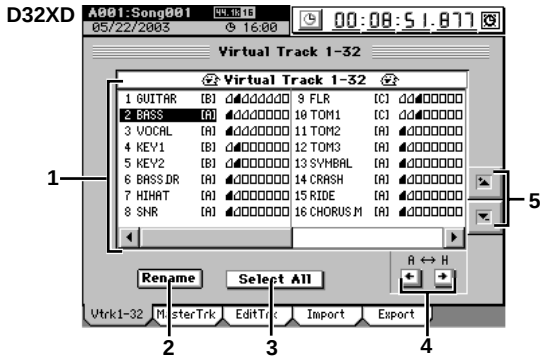
note *ソングの保存が行われるタイミングは以下の動作時です。*
・カレント・ソングの選択時
・プロテクト・ソングの実行時
・Save Now実行時
・シャット・ダウン時

10.TRACK

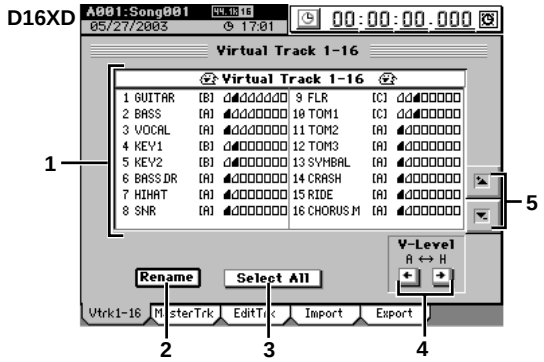
10-1. Virtual Track1−32[*1−16]

各チャンネル・トラックのバーチャル・トラックを選択します。

D32XD



D16XD



1. バーチャル・トラックの選択
トラック**“ 1 ”〜“ 32[*16] ”**を選び、それぞれのバーチャル・トラックを設定します。
各トラックには**“ A ”〜“ H ”**の8つのバーチャル・トラックがあり、ここで選択したバーチャル・トラックに録音、再生します。

音声イベント	バーチャル・トラック	
	使用中	待機
あり	■	□
なし	■	□

2. Rename
トラック名を変更します。
名前を変更するトラックを選び、このボタンを押して**Rename**ダイアログを表示し、名前を変更します。名前は最大16文字まで入力できます。（→p.97）

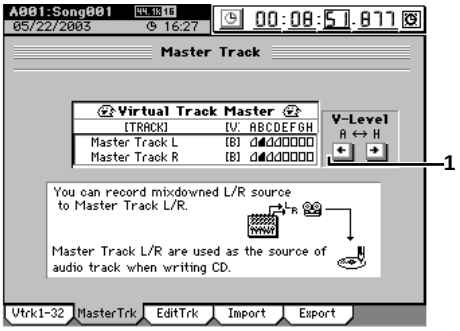
3. Select All **[On、Off]**
全（1〜32[*16]）トラックを同時に同じバーチャル・トラック・ナンバーにする場合にオン（反転）にして、いずれかのバーチャル・トラックを選びます。
全トラックを同じバーチャル・トラック・ナンバーにします。

4. V-Level **[A...H]**
“ A ”〜“ H ”の8つのバーチャル・トラックを選びます。
データがあるバーチャル・トラックは折り目が付いています。

5. ▼/▲ボタン
トラックを選ぶためのアップ/ダウン・ボタンです。

10-2. Master Track

マスター・トラックのバーチャル・トラックを選択します。ミックス・ダウン先のトラックとして使用します。また、オーディオCDを作成するときも使用します。



1. V-Level **[A...H]**

" A "～" H "の8つのバーチャル・トラックを選びます。
データがあるバーチャル・トラックは折り目が付いています。
ここで選択したバーチャル・トラックに録音、再生します。

10-3. Edit Track

トラックの編集を行います。
編集の対象となるトラックは、現在選択されているトラック1～16です。選択されていない他のバーチャル・トラックは、編集の対象となりません（ただし" CopyWholeTrk "、" SwapWholeTrk "は異なります）。
編集の種類によってはドライブの容量を消費しますが、ドライブ容量の空きを増す方法もあります（→p.142）。
編集する範囲は、**LOC1/IN**から**LOC4/END**の各キーに登録した位置です（→p.38）。

LOC1/INキー:IN位置

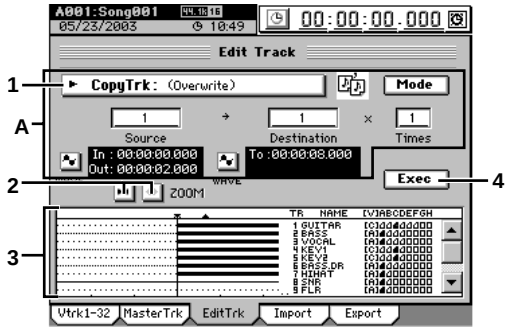
LOC2/OUTキー:OUT位置

LOC3/TOキー:TO位置

LOC4/ENDキー:END位置

note *編集実行後にやり直し（アンドゥ）が行えます。*

IN-OUT間、TO-END間が12時間（96kHz時は6時間）を超える設定はできません。



1. エディット・タイプ
[CopyTrk、InsertTrk、EraseTrk、DeleteTrk、SwapTrk、ReverseTrk、OptimizeTrk、ExpCmpTrk、CopyWholeTrk、SwapWholeTrk、FadeTrk、NormalizeTrk]

このボタンを押すと、**Edit Trk Type**ダイアログが表示されます。編集するタイプを選び、**OK**ボタンを押し、**" EditTrk "**タブ・ページに戻ります。

ここで選択するエディット・タイプによって、Aの範囲の表示が変化します。

2. ズーム・ボタン
トラック・ビュー・ウィンドウの表示範囲を拡大、または縮小します。

3. トラック・ビュー・ウィンドウ
トラックのオーディオ・イベントは太線で表示されます。
縦線は現在位置です。
最上部にはロケート・ポイント（→p.38）が表示されます。

IN:▼ OUT:▲ TO:▽ END:△

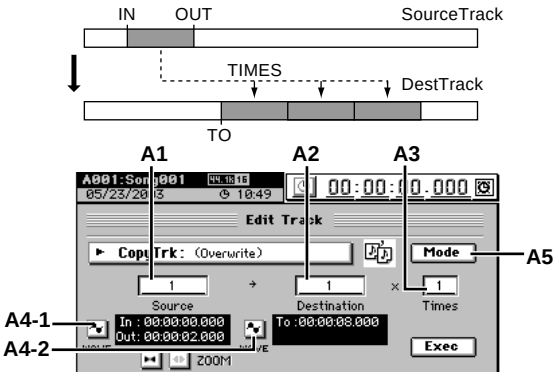
右側には各トラックの名前とバーチャル・トラックの使用状態を表示します。

4. Exec.
ボタンを押すと、各種編集確認ダイアログが表示されるので、**Yes**ボタンを押して実行します。実行しないときは**No**ボタンを押してください。

○ 以下は1.エディット・タイプで選んだタイプごとに説明します。

CopyTrk

コピー元のトラック（**Source**）のIN−OUT間の音声データを、コピー先のトラック（**Destination**）のTO位置に指定した回数（**Times**）だけコピーします。クリップ・ボードを使用して、別のソングのトラックに複写することもできます。



A1. Source D32XD**[1…32、ML、MR、1-2…31-32、MST、1-4…29-32、1-8…24-32、1-16、17-32、1-32、ALL、Clip#*1]**

D16XD**[1…16、ML、MR、1-2…15-16、MST、1-4…13-16、1-8…9-16、1-16、ALL、Clip#*1]**

コピー元のトラックを選びます。

ML、MRはマスタートラックL、Rで、**MST**はマスター・トラック、**ALL**は1〜16トラックとマスター・トラックすべてになります。

*1: **“ Clip# ”**はクリップ・ボードにデータがあるときのみ選択できます。#はクリップ・ボード内のトラック数です。**“ Clip# ”**を使用して、別のソングのトラックからコピーすることができます。

96kHz/24bitのソングが選べるトラックは1−8までです。

D32XDの48kHz/24bit、44.1kHz/24bitのソングが選べるトラックは1−16までです。

A2. Destination D32XD**[1…32、ML、MR、1-2…31-32、MST、1-4…29-32、1-8…24-32、1-16、17-32、1-32、ALL、Clip]**

D16XD**[1…16、ML、MR、1-2…15-16、MST、1-4…13-16、1-8…9-16、1-16、ALL、Clip]**

コピー先のトラックを選びます。

96kHz/24bitのソングが選べるトラックは1−8までです。

D32XDの48kHz/24bit、44.1kHz/24bitのソングが選べるトラックは1−16までです。

Clipの使い方

クリップ・ボードを使用して、別のソングのトラックへコピーすることができます。

サンプリング周波数/bit数の異なるソング間でコピーを行った場合、**CopyTrk**ダイアログが表示されサンプリング周波数/bit数変換を行います。また、サンプリング周波数の違うソングの場合には、変換処理を行うため、時間がかかります。

2a. Dither

このボタンをオンにすると、実行時にディザー処理をします。24bitから16bitへのビット数変換時に発生する恐れのある量子化ノイズを目立たなくすることができます。

A3. Times **[1…99]**

コピー回数を設定します。

A4-1.Wave
A4-2.Wave

このボタンを押すとトラックの音声を波形で表示します。

編集する位置（IN、OUT、TO、END）をより細かく設定することができます。

IN、OUTを編集するときはA4-1.のボタンを、TO、ENDを編集するときはA4-2.のボタンを押してください。

note *ここで設定する前に、IN（LOC1）、OUT（LOC2）、TO（LOC3）、END（LOC4）位置をおおまかに設定しておくと便利です。*

A5. Mode

ボタンを押すと、**Copy Mode**ダイアログが表示されるので、モードを選び**OK**ボタンを押します。

OverWrite:

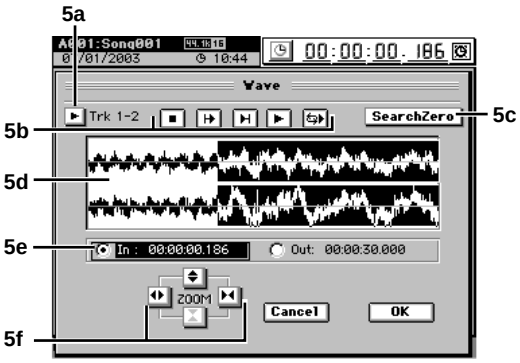
コピーされた位置にあるトラック・データは上書きされます。

Insert:

コピーされたデータが挿入され、以降のトラック・データは後にずれます。

Waveダイアログ

“ Source ”の範囲を設定するときは**Source**側の**Wave**ボタンを、**“ Destination ”**の範囲を設定するときは**Destination**側の**Wave**ボタンを押してダイアログを表示します。

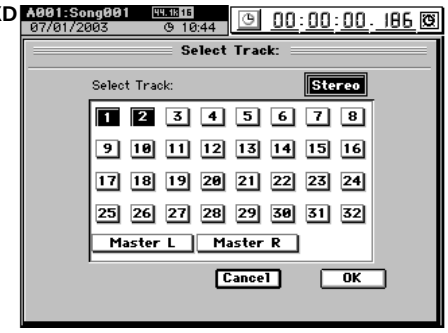


5a. トラックの選択

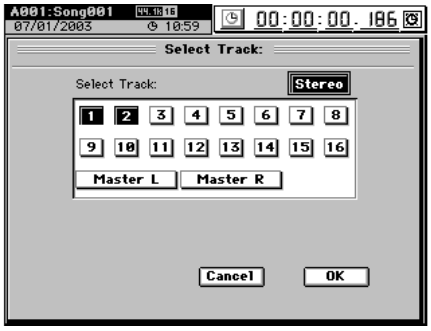
ポップアップ・ボタンを押して、**Select Track**ダイアログのラジオ・ボタンでロケーションを設定するトラックを選び、**OK**ボタンを押します。

Stereoボタンを押す（反転表示）と、2つの隣り合ったチャンネルの波形を、波形ウィンドウ上下に表示することができます。

D32XD



D16XD



5b. プレビュー再生ボタン

- ■ 再生を止めます。
- ⏭ ロケーション位置から約2秒再生します。(プレイ・フロム機能)
- ⏮ ロケーション位置の約2秒前から再生します。(プレイ・トゥ機能)
- ▶ ロケーション(InからOut)を再生します。
- 🔁 ループ再生をします。

5c. Search Zero

ボタンを押してバリュー・ダイヤルを回すと、回転方向により、前後のゼロクロス・ポイントに移動します。

note *ゼロクロス・ポイントとは、波形レベルが±0(波形ウィンドウのセンター線)をまたぐ位置のことです。*

5d. 波形ウィンドウ

選択したトラックの波形を表示します。

5e. ロケート

編集するロケーション(IN、OUT、TO、END)をラジオ・ボタンで選び、バリュー・ダイヤルを回すことによって、トラック音(ソロ)を聞きながら設定できます。現在位置は、波形ウィンドウ内の縦方向のバーで確認できます。

5f. ZOOM

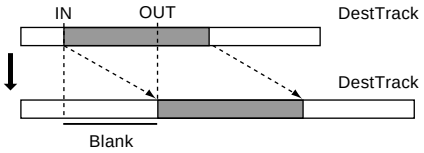
波形表示の大きさと再生スピードを調整します。

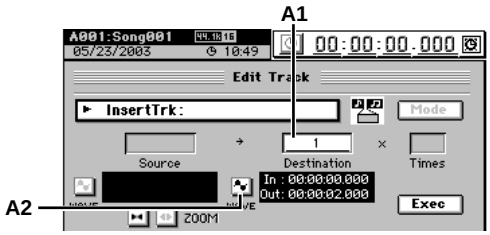
- ↕ 波形表示の上下方向を拡大します。
- ⇕ 波形表示の上下方向を縮小します。
- ↔ 波形表示の左右方向を拡大します。
- ⇔ 波形表示の左右方向を縮小します。

OKボタンを押すと、設定した位置がそれぞれのキー(**LOC1/IN**、**LOC2/OUT**、**LOC3/TO**、**LOC4/END**)に上書きされ、**Cancel**ボタンを押すと設定が取り消しされます。

InsertTrk

インサート先のトラック(**Destination**)のIN−OUT間に空白を挿入(インサート)します。実行時(**Exec.**)、挿入された空白以降のトラック・データは後にずれます。





A1. Destination D32XD**[1…32、ML、MR、1-2…31-32、MST、1-4…29-32、1-8…24-32、1-16、17-32、1-32、ALL]**

D16XD**[1…16、ML、MR、1-2…15-16、MST、1-4…13-16、1-8…9-16、1-16、ALL]**

インサート先のトラックを選びます。

96kHz/24bitのソングが選べるトラックは1−8までです。

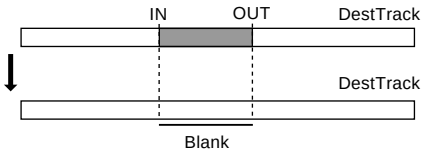
D32XDの48kHz/24bit、44.1kHz/24bitのソングが選べるトラックは1−16までです。

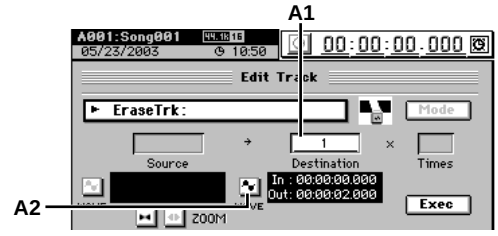
A2. Wave

トラックの音声を波形で表示します。編集する位置(IN、OUT)をより細かく設定することができます。(→p.139、EditType: “ CopyTrk ”、Waveダイアログ)

EraseTrk

イレース先のトラック(**Destination**)のIN−OUT間のトラック・データを消去(イレース)します。実行時(**Exec.**)、IN−OUT間が無音になります。





A1. Destination D32XD**[1…32、ML、MR、1-2…31-32、MST、1-4…29-32、1-8…24-32、1-16、17-32、1-32、ALL]**

D16XD**[1…16、ML、MR、1-2…15-16、MST、1-4…13-16、1-8…9-16、1-16、ALL]**

イレース先のトラックを選びます。

96kHz/24bitのソングが選べるトラックは1−8までです。

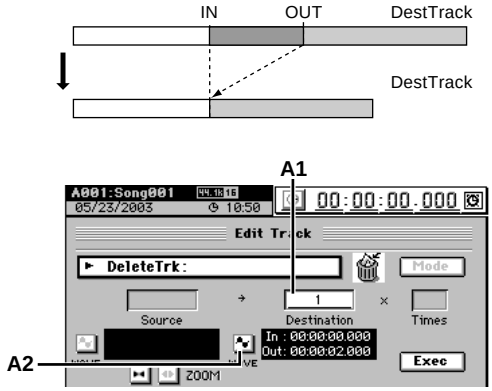
D32XDの48kHz/24bit、44.1kHz/24bitのソングが選べるトラックは1−16までです。

A2. Wave

トラックの音声を波形で表示します。編集する位置（IN、OUT）をより細かく設定することができます。（→p.139、EditType: “ CopyTrk ”、Waveダイアログ）

DeleteTrk

デリート先のトラック（**Destination**）のIN−OUT間のトラック・データを削除（デリート）します。実行時（**Exec.**）、IN−OUT間のデータがなくなり、削除した以降のトラック・データが前に移動します。



A1. Destination D32XD**[1…32、ML、MR、1-2…31-32、MST、1-4…29-32、1-8…24-32、1-16、17-32、1-32、ALL]**

D16XD**[1…16、ML、MR、1-2…15-16、MST、1-4…13-16、1-8…9-16、1-16、ALL]**

デリート先のトラックを選びます。

96kHz/24bitのソングが選べるトラックは1−8までです。

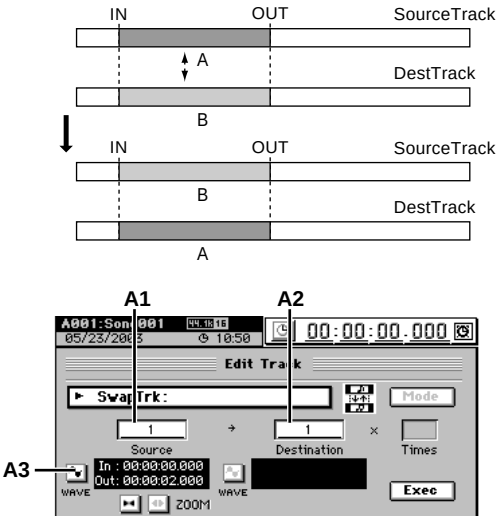
D32XDの48kHz/24bit、44.1kHz/24bitのソングが選べるトラックは1−16までです。

A2. Wave

トラックの音声を波形で表示します。編集する位置（IN、OUT）をより細かく設定することができます。（→p.139、EditType: “ CopyTrk ”、Waveダイアログ）

SwapTrk

スワップ元のトラック（**Source**）のIN−OUT間のトラック・データをスワップ先（**Destination**）のIN−OUT間のトラック・データと交換（スワップ）します。実行時（**Exec.**）、**“ Source ”**と**“ Destination ”**のIN−OUT間のデータが入れ替わります。



A1. Source D32XD**[1…32、ML、MR、1-2…31-32、MST、1-4…29-32、1-8…24-32、1-16、17-32、1-32、ALL]**

D16XD**[1…16、ML、MR、1-2…15-16、MST、1-4…13-16、1-8…9-16、1-16、ALL]**

スワップ元のトラックを選びます。

96kHz/24bitのソングが選べるトラックは1−8までです。

D32XDの48kHz/24bit、44.1kHz/24bitのソングが選べるトラックは1−16までです。

A2. Destination D32XD**[1…32、ML、MR、1-2…31-32、MST、1-4…29-32、1-8…24-32、1-16、17-32、1-32、ALL]**

D16XD**[1…16、ML、MR、1-2…15-16、MST、1-4…13-16、1-8…9-16、1-16、ALL]**

スワップ先のトラックを選びます。

96kHz/24bitのソングが選べるトラックは1−8までです。

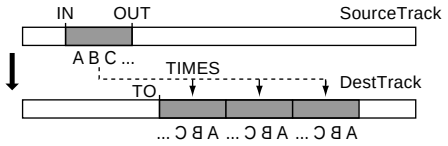
D32XDの48kHz/24bit、44.1kHz/24bitのソングが選べるトラックは1−16までです。

A3. Wave

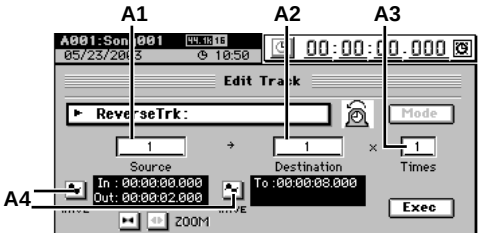
トラックの音声を波形で表示します。編集する位置（IN、OUT）をより細かく設定することができます。（→p.139、EditType: “ CopyTrk ”、Waveダイアログ）

ReverseTrk

リバース元のトラック（**Source**）のIN−OUT間のトラック・データを、リバース先のトラック（**Destination**）のTO位置に反転（リバース）してコピーします。このときコピーする回数を指定することができます。実行時（**Exec.**）、その部分が反転しコピーされ、再生時は逆転再生します。



リバース先トラックのコピーされた区間は、上書きされます。



A1. Source D32XD**[1…32、ML、MR、1-2…31-32、MST、1-4…29-32、1-8…24-32、1-16、17-32、1-32、ALL]**

D16XD**[1…16、ML、MR、1-2…15-16、MST、1-4…13-16、1-8…9-16、1-16、ALL]**

リバース元のトラックを選びます。

96kHz/24bitのソングが選べるトラックは1−8までです。

D32XDの48kHz/24bit、44.1kHz/24bitのソングが選べるトラックは1−16までです。

A2. Destination D32XD**[1…32、ML、MR、1-2…31-32、MST、1-4…29-32、1-8…24-32、1-16、17-32、1-32、ALL]**

D16XD**[1…16、ML、MR、1-2…15-16、MST、1-4…13-16、1-8…9-16、1-16、ALL]**

リバース・コピー先のトラックを選びます。

96kHz/24bitのソングが選べるトラックは1−8までです。

D32XDの48kHz/24bit、44.1kHz/24bitのソングが選べるトラックは1−16までです。

A3. Times **[1…99]**

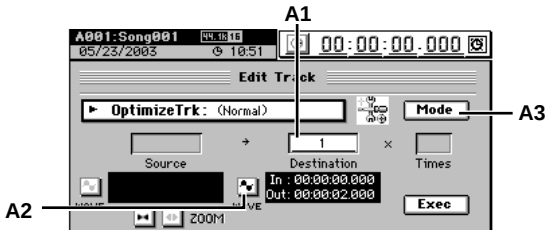
コピー回数を設定します。

A4. Wave

トラックの音声を波形で表示します。編集する位置（IN、OUT、TO、END）をより細かく設定することができます。（→p.139、EditType:“ CopyTrk ”、Waveダイアログ）

OptimizeTrk

オプティマイズ先のトラック（**Destination**）のIN−OUT間のトラック・データを最適化（オプティマイズ）します。



A1. Destination D32XD**[1…32、ML、MR、1-2…31-32、MST、1-4…29-32、1-8…24-32、1-16、17-32、1-32、ALL]**

D16XD**[1…16、ML、MR、1-2…15-16、MST、1-4…13-16、1-8…9-16、1-16、ALL]**

オプティマイズ先のトラックを選びます。

96kHz/24bitのソングが選べるトラックは1−8までです。

D32XDの48kHz/24bit、44.1kHz/24bitのソングが選べるトラックは1−16までです。

A2. Wave

トラックの音声を波形で表示します。編集する位置（IN、OUT）をより細かく設定することができます。（→p.139、EditType:“ CopyTrk ”、Waveダイアログ）

A3. Mode

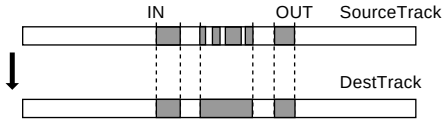
[Normal、Erase Silence、Erase Punch Noise]

オプティマイズの方法を設定します。

Normal

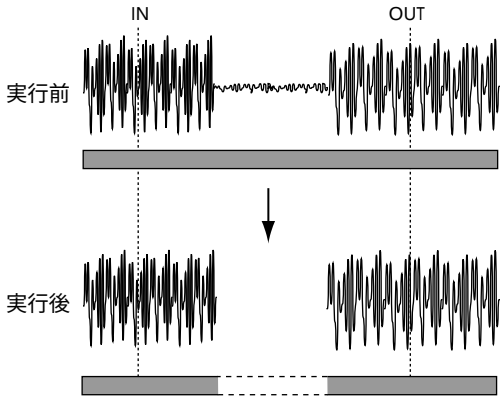
“ Disk too busy. ”を回避するために、IN−OUT間の複数のオーディオ・イベントを最適になるようにまとめて作り直します。オーディオ・イベントと次のオーディオ・イベントの間に空白が無い場合や空白が微少な場合、1つのオーディオ・イベントとして作りなおします。空白が長い場合は、それぞれ別のイベントとして無駄なデータを含めないようにします。

note *IN−OUT間を、ソングの先頭とソングの最後尾に設定してオプティマイズを実行すると、ハードディスクがアクセスするのに最適なデータを生成することができます。*



Erase Silence

長時間録音などで無音が多く録音されているときに、無音部分を消去して有音部分のみのイベントに分けます。

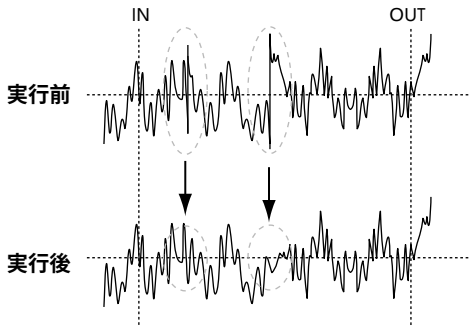


note *−36dB以下の音を無音と判断します。*

Erase Punch Noise

パツ音などのノイズを低減します。IN、OUT時間はノイズが発生する前と後に設定してください。複数のノイズを取ることもできます。

" Sens "の値でノイズを検出する感度が設定できます。通常、最初は**" 1 "**にして実行し、それでもノイズが取れない場合は、値を大きくしていきます。

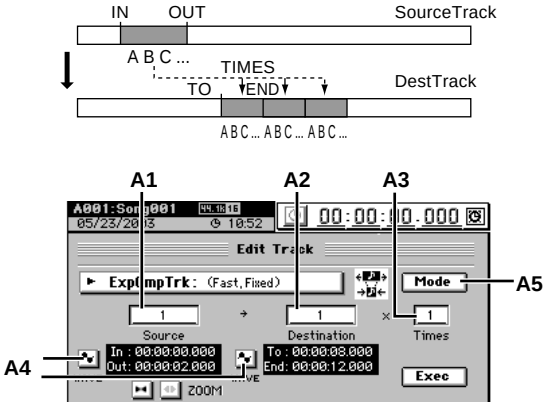


ExpCmpTrk

伸張/圧縮元のトラック（**Source**）のIN−OUT間のトラック・データを伸長（エクスパンジョン）/圧縮（コンプレッション）し、伸張/圧縮先のトラック（**Destination**）のTO−END間に収め、それをTO位置から指定回数コピーします。

*実行時（**Exec.**）、伸張/圧縮先のトラックは上書きされます。*

伸長/圧縮の割合に制限があり、IN−OUT時間とTO−END時間が極端に異なるとき、実行時、エラーになります。TO−END時間を、IN−OUT時間の50〜200%になることを目安にしてください。



A1. Source D32XD**[1...32、ML、MR、1-2...31-32、MST]**

D16XD**[1...16、ML、MR、1-2...15-16、MST]**

伸張/圧縮元のトラックを選びます。

96kHz/24bitのソングで選べるトラックは1−8までです。

D32XDの48kHz/24bit、44.1kHz/24bitのソングが選べるトラックは1−16までです。

A2. Destination

D32XD**[1...32、ML、MR、1-2...31-32、MST]**

D16XD**[1...16、ML、MR、1-2...15-16、MST]**

伸張/圧縮コピー先のトラックを選びます。

96kHz/24bitのソングが選べるトラックは1−8までです。

D32XDの48kHz/24bit、44.1kHz/24bitのソングが選べるトラックは1−16までです。

A3. Times **[1...99]**

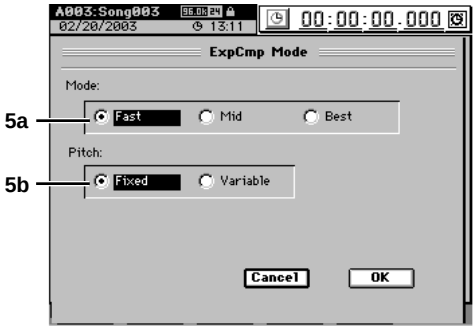
コピー回数を設定します。

A4. Wave

トラックの音声を波形で表示します。編集する位置（IN、OUT、TO、END）をより細かく設定することができます。（→p.139、EditType:" CopyTrk "、Waveダイアログ）

A5. Mode

伸長/圧縮の計算時の処理方法を選びます。ボタンを押して、**ExpCmp Mode**ダイアログを表示します。



5a. Mode **[Fast、Mid、Best]**

伸長/圧縮の変換モードを設定します。

Fast:処理速度重視

Mid:" Fast "と" Best "の中間

Best:音質重視

ただし、**5b. Pitch**が" Variable "の場合、ここの設定は影響されません。

5b. Pitch **[Fixed、Variable]**

伸張/圧縮の変換処理実行後の再生ピッチを選びます。

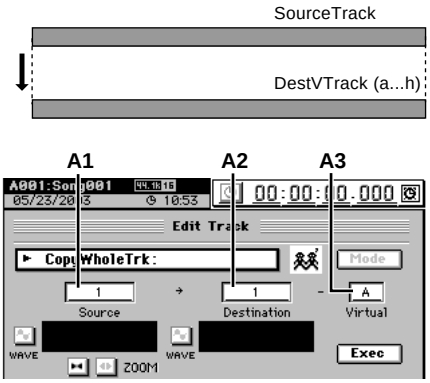
Fixed:ピッチ変換なし

Variable:ピッチ変換あり

OKボタンを押すと、設定した伸長/圧縮の計算時の処理方法が設定され、**Cancel**ボタンを押すと設定が取り消しされます。

CopyWholeTrk

コピー元のトラック（**Source**、バーチャル・トラックは現在選択されているもの）の最初から最後までのトラック・データをコピー先のトラック（**Destination**）の任意のバーチャル・トラックにコピーします。実行時（**Exec.**）、コピー先トラックは上書きされます。



A1. Source D32XD**[1...32、ML、MR、1-2...31-32、MST、1-4...29-32、1-8...24-32、1-16、17-32、1-32、ALL]**

D16XD**[1...16、ML、MR、1-2...15-16、MST、1-4...13-16、1-8...9-16、1-16、ALL]**

コピー元のトラックを選びます。

96kHz/24bitのソングが選べるトラックは1−8までです。

D32XDの48kHz/24bit、44.1kHz/24bitのソングが選べるトラックは1−16までです。

A2. Destination D32XD**[1...32、ML、MR、1-2...31-32、MST、1-4...29-32、1-8...24-32、1-16、17-32、1-32、ALL]**

D16XD**[1...16、ML、MR、1-2...15-16、MST、1-4...13-16、1-8...9-16、1-16、ALL]**

コピー先のトラックを選びます。

96kHz/24bitのソングが選べるトラックは1−8までです。

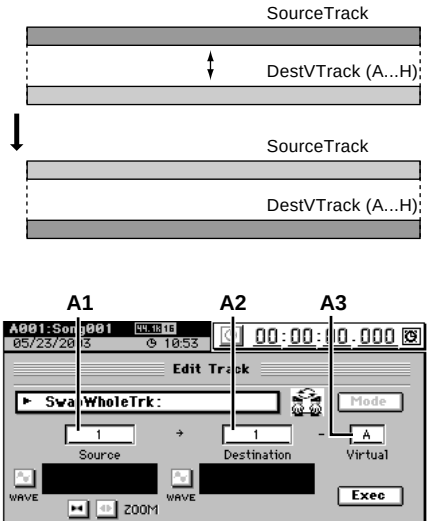
D32XDの48kHz/24bit、44.1kHz/24bitのソングが選べるトラックは1−16までです。

A3. DestVTrack **[A...H]**

コピー先のトラック（**Destination**）のどのバーチャル・トラックにコピーするかを選びます。

SwapWholeTrk

スワップ元のトラック（**Source**、バーチャル・トラックは現在選択されているもの）の最初から最後までのトラック・データをスワップ先のトラック（**Destination**）の任意のバーチャル・トラックと交換（スワップ）します。 録音したトラックを並べ直したいときなどに選びます。ソングの完成時に、すべてのトラックのバーチャル・トラックを“ a ”にしたい場合に有効です。 実行時（**Exec.**）、**“ Source ”**と**“ Destination ”**のトラック・データが入れ替わります。



A1. Source D32XD**[1...32、ML、MR、1-2...31-32、MST、1-4...29-32、1-8...24-32、1-16、17-32、1-32、ALL]**

D16XD**[1...16、ML、MR、1-2...15-16、MST、1-4...13-16、1-8...9-16、1-16、ALL]**

スワップ元のトラックを選びます。

96kHz/24bitのソングが選べるトラックは1−8までです。

D32XDの48kHz/24bit、44.1kHz/24bitのソングが選べるトラックは1−16までです。

A2. Destination D32XD**[1...32、ML、MR、1-2...31-32、MST、1-4...29-32、1-8...24-32、1-16、17-32、1-32、ALL]**

D16XD**[1...16、ML、MR、1-2...15-16、MST、1-4...13-16、1-8...9-16、1-16、ALL]**

スワップ先のトラックを選びます。

96kHz/24bitのソングが選べるトラックは1−8までです。

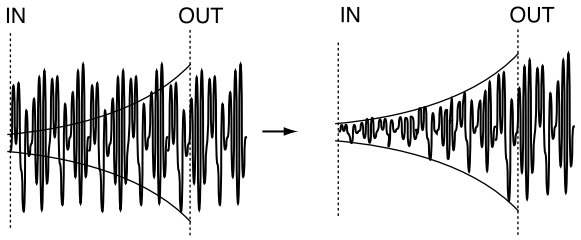
D32XDの48kHz/24bit、44.1kHz/24bitのソングが選べるトラックは1−16までです。

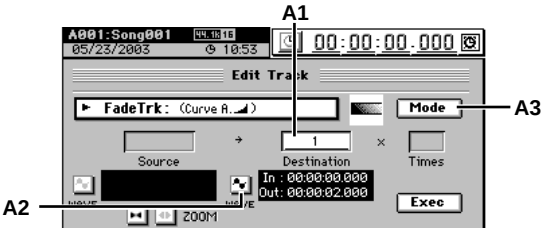
A3. DestVTrack **[A...H]**

スワップのトラック（**Destination**）のどのバーチャル・トラックにスワップするかを選びます。

FadeTrk

フェードイン先のトラック（**Destination**）でIN−OUT間のトラック・データをフェードイン、もしくはフェードアウトします。実行時、IN−OUT間のオーディオ・データがOUT位置のレベルに、滑らかにフェードします。実行時（**Exec.**）、フェードイン（フェードアウト）先のトラックは上書きされます。





A1. Destination D32XD**[1…32、ML、MR、1-2…31-32、MST、1-4…29-32、1-8…24-32、1-16、17-32、1-32、ALL]**

D16XD**[1…16、ML、MR、1-2…15-16、MST、1-4…13-16、1-8…9-16、1-16、ALL]**

エディット先のトラックを選びます。

96kHz/24bitのソングが選べるトラックは1−8までです。

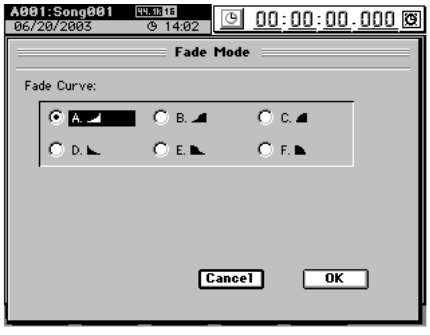
D32XDの48kHz/24bit、44.1kHz/24bitのソングが選べるトラックは1−16までです。

A2. Wave

トラックの音声を波形で表示します。編集する位置（IN、OUT）をより細かく設定することができます。（→p.139、EditType: “ CopyTrk ”、Waveダイアログ）

A3. Mode

ボタンを押して、**Fade Mode**ダイアログを表示し、**“ Fade Curve ”**でフェードイン、フェードアウトのフェーダー・カーブを選びます。



SelectFadeMode **[A....F]**

A.: 通常のフェードインに最適なカーブです。

B.: 2トラック同位置のフェードイン/アウトを組み合わせて、クロス・フェードを作成するのに最適なカーブです。

C.: Aタイプを反転させ、発音時間を長めにしたカーブです。

D.: Aタイプのカーブを使用してフェードアウトします。

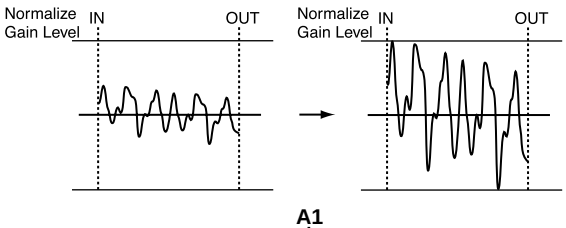
E.: Bタイプのカーブを使用してフェードアウトします。

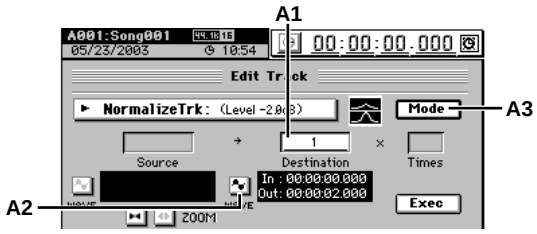
F.: Cタイプのカーブを使用してフェードアウトします。

OKボタンを押すと、選んだフェード・タイプが設定され、**Cancel**ボタンを押すと設定が取り消しされます。

NormalizeTrk

録音したレベルが低い場合などに、トラック・データの指定した範囲（IN−OUT）を、指定した音量に変化させることができます。ノーマライズ先のトラックは上書きされます。





A1.Destination

D32XD**[1…32、ML、MR、1-2…31-32、MST]**

D16XD**[1…16、ML、MR、1-2…15-16、MST]**

ノーマライズ先のトラックを選びます。

96kHz/24bitのソングで選べるトラックは1−8までです。

D32XDの48kHz/24bit、44.1kHz/24bitのソングが選べるトラックは1−16までです。

A2. Wave

トラックの音声を波形で表示します。 編集する位置（IN、OUT、）をより細かく設定することができます。（→p.139、EditType:“ CopyTrk ”、Waveダイアログ）

A3. Mode **[0dB…−63.5dB]**

ボタンを押して、**Normalize Mode**ダイアログを表示し、**“ Normalize Gain Level ”**でレベルを設定します。

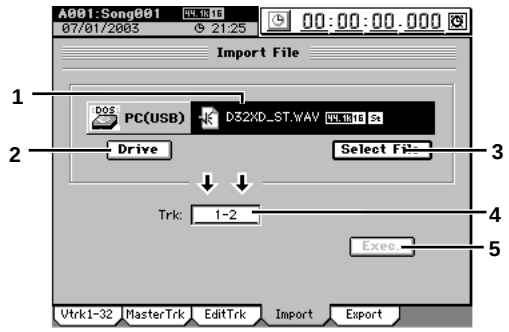
OKボタンを押すと、選んだノーマライズのレベルが設定され、**Cancel**ボタンを押すと設定が取り消されます。

10-4. Import File

本機のPCドライブやCD-R/RWドライブから、音声ファイルを本機のトラックの先頭（ロケーション0）に張り付けることができます（→p.85）。
クリップ・ボードを使用して、先頭以外の位置に張り付けることもできます。
なお、音声ファイルはWAV形式で、サンプリング周波数44.1/48/96kHz、量子化ビット数が16/24bit、チャンネル数は1（モノラル）/2（ステレオ）に対応しています。

CDメディアの場合、ISO9660 Level1フォーマットのCD-ROM、CD-R、CD-RWに保存されたWAV形式に対応しています。

*実行時（" **Exec.** "）インポート先のトラックは上書きされます。*



1. ファイル名・セル
インポート元の音声ファイル名が表示されます。**Select File**ボタンを押して選んだファイル名が表示されます。

2. Drive **[CD、PC（USB）]**
インポート元のドライブを選びます。このボタンを押すと**Select Drive**ダイアログが表示されます。ドライブを選び、**Yes**ボタンを押します。

3. Select File
インポートする音声ファイルを選びます。
このボタンを押すと**Select File** _ＣＡ　０"＼ƒ‡Œ　・Ｂｔ@Ｃ　Ｉ　**OK**ボタンを押します。**Cancel**ボタンを押すと選択が取り消しされます。

3a.上位階層
ここには、現在表示しているフォルダの1つ上の階層が表示されます。

3b.ファイル・ウィンドウ
現在の階層のフォルダ構成を表示します。フォルダとインポート可能なファイルが表示されます。

3c.Close
階層が一つ上のフォルダに移動します。

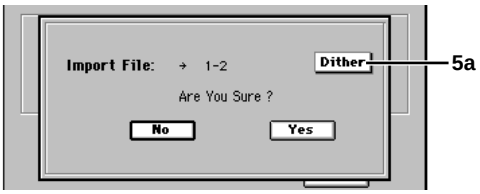
3d.Open
選択したものがフォルダのとき、そのフォルダを開きます。

3e.Prev
選択された音声ファイルの先頭から6秒程度（44.1kHz/16bit時）、再生することができます。

ファイルを読み込み中は再生できません。

4. Trk D32XD**[1...32、ML、MR、1-2...31-32、MST、Clip]**
D16XD**[1...16、ML、MR、1-2...15-16、MST、Clip]**
インポート先のトラックを選びます。
ML、MRはマスタートラックL、Rで、**MST**はステレオ・マスター・トラックです。

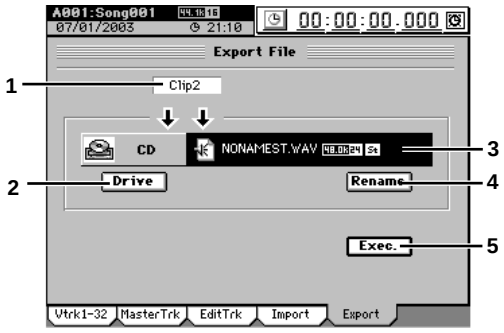
5. Exec.
ボタンを押すと、**Import File**ダイアログが表示されます。
インポートを実行するときは**Yes**ボタンを押します。取りやめるときは**No**ボタンを押してください。
現在のソングと異なるサンプリング周波数/bit数のファイルのインポートを行った場合、サンプリング周波数/bit数変換を行います。また、サンプリング周波数の違うソングの場合には、変換処理を行うため、時間がかかります。



5a. Dither
24bitのWAVファイルを16bitのソングにインポートする場合に、このボタンを押すと、ビット数変換時に発生する恐れのある量子化ノイズを目立たなくすることができます。

10-5. Export File

本機のクリップ・ボードにコピーされたオーディオ・トラックのデータを、音声ファイルとしてPCドライブやCD-R/RWドライブに書き出すことができます（→p.86）。
音声ファイルはクリップ・ボードにあるサンプリング周波数/bit数のWAV形式でエクスポートします。



1. Clip#
クリップ・ボードの状態が表示されます。
#はクリップボード内のトラック数です。一度に4トラック以上をエクスポートする場合は、すべてモノラル・ファイルで保存されます。

2. Drive **[CD、PC（USB）]**
エクスポート先のドライブを選びます。このボタンを押すと**Select Drive**ダイアログが表示されます。ドライブを選び、**Yes**ボタンを押します。

3. ファイル名
エクスポート先に保存されるファイル名が表示されます。
名前を変更するときは、**Rename**ボタンを押して行ってください。

4. Rename
ボタンを押して**Rename**ダイアログを表示し、ファイル名を設定します。
使用できるファイル名は174ページ「ドライブとファイル詳細」をご覧ください。

5. Exec.
ボタンを押すと、**Export File**ダイアログが表示されます。
エクスポートを実行するときは**Yes**ボタンを押します。実行しないときは**No**ボタンを押してください。
エクスポート実行中に中止するときは**Cancel**ボタンを押してください。
エクスポートが完了すると**Completed**表示が出ますので、**OK**ボタンを押して終了します。

エクスポート先がCDのときは、実行前に書き込みスピードを設定と、ファイナライズを行うかどうかの設定ができます。追記する必要が無いときはファイナライズを行ってください。

ファイナライズ操作だけを行うことはできません。ファイナライズはエクスポートを実行後に行ってください。

11.UNDO

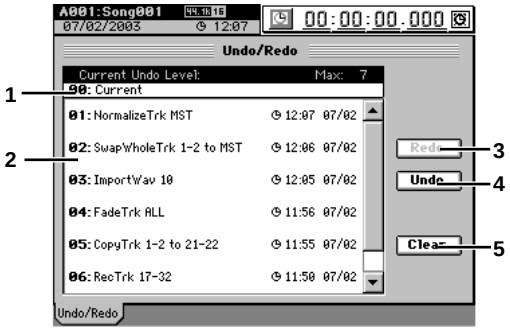
以下の操作を実行後、その実行を行う直前の設定に戻すアンドゥと、アンドゥを1つ前の状態に戻すリドゥが行えます。

- **録音**
- **トラックの編集**
  CopyTrack、InsertTrack、EraseTrack、DeleteTrack、SwapTrack、ReverseTrack、OptimizeTrack、 Exp/CompTrack、Copy WholeTrack、SwapWholeTrack FadeTrack、NormalizeTrack
- **音声ファイルのインポート**

UndoとRedoの動き

最新の状態 ➡ 1つ前の操作 ➡ 2つ前の操作 ➡ 3つ前の操作 • • • 16前の操作
⬅ 1つ前の操作 ⬅ 2つ前の操作 ⬅ 3つ前の操作 • • • ⬅ 16前の操作

➡：Undoボタンを押す
⬅：Redoボタンを押す



1. 最新アンドゥ
元に戻すことができる最新の状態が表示されます。

2. アンドゥ・リスト **[01…16]**
元に戻すことができる操作をリスト表示します。
アンドゥを実行すると、選択した動作の実行直前の状態に戻ります。

アンドゥ・リストには最大16個までの操作を保存できます。

*アンドゥ、リドゥはリストから選ぶには**Redo**、または**Undo**ボタンを使います。画面を押しての直接選択はできません。*

3. Redo
リドゥを実行します。

4. Undo
アンドゥを実行します。

5. Clear
ボタンを押してアンドゥ情報を消去し、ディスク残量を復帰させることができます。

note *本機は過去の録音、編集や操作履歴を、最大16まで保持しているので、アンドゥ機能を使って、過去の作業状態に戻すことができます。そのため、トラック上に存在しない古いデータもディスク上に消えないで残っています。このデータは、そのままディスク領域を消費しているので、見かけ上の録音時間が少なくなる場合があります。*

12.STORE

ロケート、シーン、マークに登録する位置を保持します。

STOREキーを押したときのロケーションを保持し、登録先の各キーを押すことによって、その位置を登録します。なお、登録先の各キーの替わりに**STORE**キーをもう一度押すと、保持を取り消しします。各機能、登録方法については、ロケート（→p.38）、シーン（→p.52）、マーク（→p.39）をご覧ください。

13.SCENE

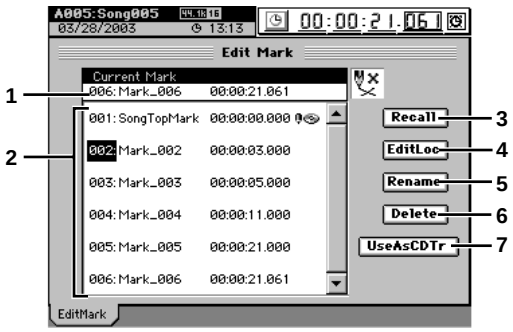
105[*108]ページ「3c.FADER/PAN/AUTOMATIOM」、Edit Sceneをご覧ください。

14.MARK

特定のロケーションをマークに登録し、その登録した位置へ、現在位置を瞬時に移動させます。それぞれのマークに名前をつけて、ソング内の位置の目安として使用することもできます（→p.39）。また、マークにアルバムCDトラック・マークを付けることで、CDのトラックの区切りとして認識させることもできます。

note *MARKキーのかわりにPS-1フット・スイッチ（別売）を使用することもできます（→p.126）。*

マークは、1ソングにつき最大100個まで登録できます。
なお、マークの001は新規ソングを作成したときに、**“ Song Top Mark ”**という名前で、カウンター0の位置に自動的に作成されます。



1. Current Mark **[001…100]**
現在のロケーション上、または直前のマークです。マーク番号の隣には、マーク名、登録位置、アルバムCDトラック・マークを表示します。

2. マーク・リスト **[001…100]**
操作の対象となるマーク番号を選びます。マーク番号の隣には、マーク名、登録位置、アルバムCDトラック・マークを表示します。マーク番号は、時間順に更新されます。

3. Recall
ボタンを押すとマーク・リストで選んだマークを呼び出し、そのロケーションに現在位置を移動します。

4. EditLoc
ボタンを押すと**Edit Mark Location**ダイアログが表示されます。マーク・リストで選んだ位置を設定し直し**Yes**ボタンを押して変更します。変更をやめるときは**No**ボタンを押します。

001のマークは変更できません。

5. Rename
マーク・リストで選んだマークの名前を変更します。ボタンを押して**Rename**ダイアログを表示し、マークの名前を変更します。名前は最大16文字まで入力できます（→p.97）。

6. Delete
ボタンを押して**Delete**ダイアログを表示し、マークを削除します。**SelectAll**ボタンをオン（反転表示）にするとすべてのマークが削除の対象となります。
削除するときは**Yes**ボタンを押します。削除をやめるときは**No**ボタンを押してください。

001のマークは削除できません。

マークの削除は、やり直し（アンドゥ）ができません。

7. Use As CD Tr
ライブ録音や長い曲など1つのソング・データとして録音したものをCDに書き込む時に、選択したマークをCDのトラックの区切りとして使うときに設定します。
マーク・リストで選択し**Use As CD Tr**ボタンを押すとアルバムCDトラック・マーク・アイコン“ ”が表示されトラックの区切りとして登録されます。もう一度**Use As CD Tr**ボタンを押すと登録を解除します。

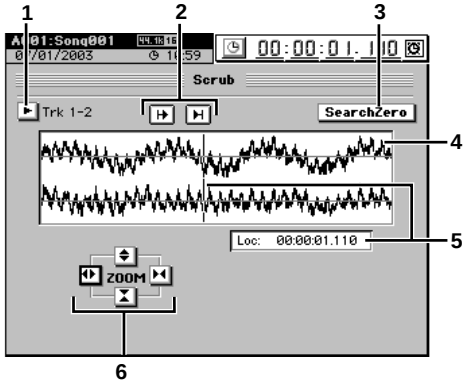
アルバムCDトラック・マークはアルバムCDプロジェクトの書き込み時のみ有効です。
トラック・アト・ワンスで書き込むと、アルバムCDトラック・マークは無視され、ソングが1つのトラック（曲）として書き込まれます。

15.SCRUB

スクラブを行います。ロケートやマークの位置の登録が、より細かくに、そして正確に行えます。

SCRUBキーを押して、**“ Scrub ”**ページを表示します。スクラブをやめるときは、他のページ・モード・キーを押します。

スクラブは**バリュー・ダイヤル**を回すことによってトラック・データを再生し、その音声を聞きながら、ソングの任意の位置を探し出すときに使用します。
例えば、ターン・テーブル上のアナログ・レコードを手で回して、音声を聞きながら、曲の先頭などを探すような感覚で操作できます。
波形ウィンドウには、選択したトラックの波形を表示します。

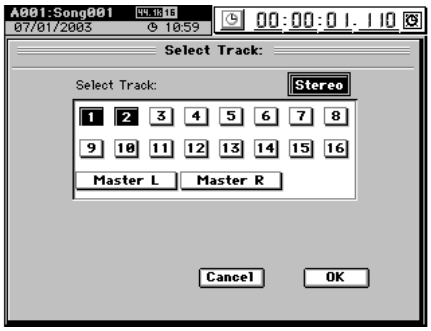


1. トラックの選択

ポップアップ・ボタンを押して、**Select Track**ダイアログのラジオ・ボタンでロケーションを設定するトラックを選び、**OK**ボタンを押します。**Stereo**ボタンを押すと、2つの隣り合ったチャンネルの波形を波形ウィンドウ上下に表示します。

D32XD

D16XD



2. プレビュー再生ボタン

▶| ロケーション位置から約2秒再生します。(プレイ・フロム機能)

|◀ ロケーション位置の約2秒前から再生します。(プレイ・トゥ機能)

3. Search Zero

ボタンを押して**バリュー・ダイヤル**を回すと、回転方向により、前後のゼロクロス・ポイントに移動します。

note *ゼロクロス・ポイントとは、波形レベルが±0(波形ウィンドウのセンター線)をまたぐ位置のことです。*

4. 波形ウィンドウ

選択したトラックの波形を表示します。

5. Loc(Location) **[000:00.000...]**

現在位置を表示します。現在位置は、波形ウィンドウ内の縦方向のバーで確認できます。**バリュー・ダイヤル**を回して、音声と波形で位置を確認しながら、移動させます。

6. ZOOM

波形表示の大きさと表示幅を調整します。

▲▼ 波形表示の上下方向を拡大します。

▼▲ 波形表示の上下方向を縮小します。

◀▶ 波形表示の左右方向を拡大します。

▶◀ 波形表示の左右方向を縮小します。

16. LOC1/IN、... LOC6

ソングの任意のロケーションを登録することができる各キー**LOC1/IN...LOC6**には、次の機能があります。

- ロケート・ポイント(→p.38)
  各キーを押すと登録した位置に移動します。
- ループ再生のイン/アウト・ポイント(→p.68)
- オート・パンチ録音のイン/アウト・ポイント(→p.66)
- トラック編集の編集ポイント(→p.69)

STOREキーを押してから各キーを押すことで、登録することができます。

各ロケートの機能

LOC1/INキーに以下のロケーションを登録することができます。

- ロケート・ポイント1(IN位置)
- オート・パンチ録音時のパンチ・イン位置
- ループ再生の再生開始位置
- トラック編集時の次の各ロケーション
  - “ **CopyTrk** ”のコピー元開始位置
  - “ **InsertTrk** ”の開始位置
  - “ **EraseTrk** ”の開始位置
  - “ **DeleteTrk** ”の開始位置
  - “ **SwapTrk** ”の交換元および交換先の開始位置
  - “ **ReverseTrk** ”の反転元の開始位置
  - “ **OptimizeTrk** ”の開始位置
  - “ **Exp/CompTrk** ”の伸長/圧縮元の開始位置
  - “ **FadeTrk** ”の開始位置
  - “ **NormalizeTrk** ”の開始位置

LOC2/OUTキーに以下のロケーションを登録することができます。

- ロケート・ポイント2(OUT位置)
- オート・パンチ録音時のパンチ・アウト位置
- ループ再生の再生終了位置
- トラック編集時の次の各ロケーション
  - “ **CopyTrk** ”のコピー元終了位置
  - “ **InsertTrk** ”の終了位置
  - “ **EraseTrk** ”の終了位置
  - “ **DeleteTrk** ”の終了位置
  - “ **SwapTrk** ”の交換元および交換先の終了位置
  - “ **ReverseTrk** ”の反転先の終了位置
  - “ **OptimizeTrk** ”の終了位置
  - “ **Exp/CompTrk** ”の伸長/圧縮元の終了位置
  - “ **FadeTrk** ”の終了位置
  - “ **NormalizeTrack** ”の終了位置

LOC3/TOキーに以下のロケーションを登録することができます。

- ロケート・ポイント3(TO位置)
- トラック編集時の次の各ロケーション
  - “ **CopyTrk** ”のコピー先位置
  - “ **ReverseTrk** ”の反転コピー先位置
  - “ **Exp/CompTrk** ”の伸長/圧縮先の開始位置+コピー先位置

LOC4/ENDキーに以下のロケーションを登録することができます。

- ロケート・ポイント4(END位置)
- トラック編集時の次のロケーション
  - “ **Exp/CompTrk** ”の伸長/圧縮先の終了位置

LOC5キーに以下のロケーションを登録することができます。

- ロケート・ポイント5
- D32XDのイベント“ **REC MODE** ”の**In Time**

LOC6キーに以下のロケーションを登録することができます。

- ロケート・ポイント6
- D32XDのイベント“ **REC MODE** ”の**Out Time**

17.ENTER

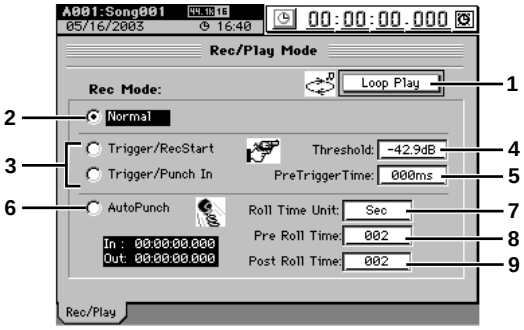
ENTERキーを押すことで、パラメーターの選択決定やオン/オフを設定します。

18.MARK JUNP

押すたびに、登録されているマーク位置を順に呼び出します。
39ページ「MARK JUNPキーを使って移動する」をご覧ください。

19.REC/PLAY MODE

トリガー、ループ、オート・パンチの設定を行います。



1. Loop Play
オンにすると**LOC1/IN**と**LOC2/OUT**に登録した位置間を、繰り返し再生します。(→p.68)
またこのとき、**LOOP**インジケーターが点灯します。

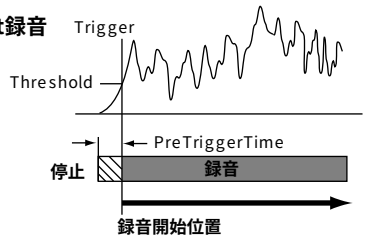
“ MIDI Sync ”の設定(→p.132)が“ MTC Slave ”のとき、Loop Playは無効になります。

2. Normal
通常の録音を行います。

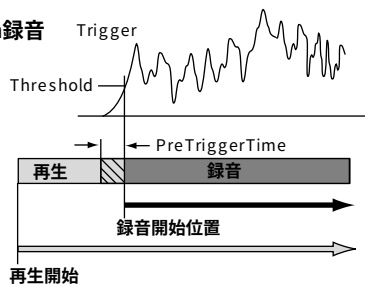
3. トリガー録音　[Trigger/RecStart、Trigger/Punch In]
トリガー録音を行います。入力音の音量がスレッショルド・レベル(**Threshold**)を超えることをきっかけ(**Trigger**)として、録音を開始します(→p.65)。どちらかのラジオ・ボタンを押すと**Trigger**インジケーターが点灯します。

*入力音の音量がスレッショルド・レベル(**Threshold**で設定)を超えないと、録音が開始されません。その場合は、**STOP**キーを押して録音待機をキャンセルし、“ **Threshold** ”を設定し直してください。*

Trigger/RecStart録音



Trigger/Punch In録音



Trigger/RecStart:
RECキーを押して(**REC**、**PLAY**キー点滅)、録音待機状態にします。**REC/PLAY**キーがRECになっているチャンネルへの入力音が、スレッショルド・レベルを超えると、自動的に録音が始まります。
録音待機時、**STOP**キーまたは**REC**キーを押すと、録音待機がキャンセルされます。

Trigger/Punch In:
RECキーを押して(キー点滅)、録音待機状態にします。
PLAYキーを押し再生トラックを再生します。再生しているチャンネルへの入力音が、スレッショルド・レベルを超えると、自動的に録音が始まります。
録音待機時、**STOP**キー、または**REC**キーを押すと、録音待機がキャンセルされます。

4. Threshold　[−∞、−90.3...−30.8dB]
トリガー録音時、録音が開始されるレベル(スレッショルド・レベル)を設定します。入力レベルがこの設定値を超えたとき録音が始まります。

通常、ノイズ音で録音が始まらない範囲で、なるべく低いレベルに設定します。入力する音声によって適正レベルが異なります。録音が始まるのが早すぎたり、遅すぎる場合には調整してください。

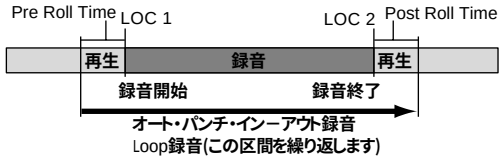
5. PreTriggerTime　[0...600ms]
トリガー録音時、録音開始する直前の音も録音します。
トリガー録音は、入力信号がスレッショルド・レベル“ **Threshold** ”を超えたときに録音を開始しますが、設定によってはアタック音などがかけてしまうことがあります。このようなときに“ **PreTriggerTime** ”で時間を設定することによって、録音開始前の小音量部分も録音することができます。

ソングの先頭では無効です。また、録音したトラックの後に続けて録音する場合、“ 000ms ”以外では、その区間分だけ前の音が欠けます。

AutoPunch
オート・パンチ・イン−アウト録音は、あらかじめ設定した位置で、自動的に録音開始(パンチ・イン)と録音終了(パンチ・アウト)にする機能です。
“ **AutoPunch** ”がオンのとき**AUTO PUNCH**インジケーターが点灯し、録音すると、パンチ・イン−アウト録音になります。
録音開始時、登録した位置(IN)のプリ・ロール時間前からスタートし、登録位置間(IN−OUT)を録音し、ポスト・ロール時間後に停止します。

Roll Time Unit
プリ/ポスト・ロール時間の単位を選びます。“ **Sec** ”が秒、“ **Meas** ”が小節です。

Pre Roll Time、Post Roll Time
プリ・ロール、ポスト・ロールを設定します。オート・パンチ録音時、プリ・ロールはパンチ・イン(IN)前の録音を準備する時間として、ポスト・ロールはパンチ・アウト(OUT)後の録音終了後のつながりを確認する時間として設定します。



note *Loop Playをオンのときに、オート・パンチ・イン−アウト録音をすると、繰り返し録音ができ、録音結果がアンドゥ・リストに保存されます。*

*マスター・トラックに録音できる“ **Rec Mode** ”は**Normal**と**Auto Punch**です。*

*パンチ録音時は同時録音トラック数が制限されます。トラック数の制限については**Song Type**(→p.136)をご覧ください。制限より多いトラックで録音しようとしても録音できません。*

MIDI SYNCをMTCに設定しているときは、Trigger/RecStartとAuto Punch録音は実行できません。

MIDI SYNCをMTC Slaveに設定しているときは、Loop Playはオンにしても無効になります。

20.トランス・ポート・キー

PLAYキー

再生を行います。再生時にはキーが点灯します。早送り、早戻し、MTC Slave時、Trig Rec Start時にはキーが点滅します。

RECキー

録音を行います。いずれかのトラックがRECになっていないと録音できません。キーを押すと録音待機状態（キー点滅）になり、**PLAY**キーを押して録音を開始（キー点灯）します。

note *RecMode、MMC、MTCの設定により録音開始条件は変わります。*

note *フット・スイッチの機能を" Punch In Out "に設定するとフット・スイッチを**REC**キーの代わりに使うことができます。*

STOPキー

録音、再生を停止します。
STOPキーを押しながら**MARK JUMP**（√ ）キーを押すと曲の先頭へ、**STOP**キーを押しながら**MARK JUMP**（►）キーを押すと曲の終わりへ移動します。

FFキー

早送りを行います。
再生時には**FF**キーを押してる間早送りされます。
停止時に**FF**キーを押すと**STOP**、**PLAY**、**LOC**、**MARK JUMP**のいずれかのキーを押すまで早送りを続けます。
なお、早送り時はキーが点灯します。

REWキー

早戻しを行います。
再生時には**REW**キーを押してる間、早戻しされます。
停止時に**REW**キーを押すと**STOP**、**PLAY**、**LOC**、**MARK JUMP**のいずれかのキーを押すまで、早戻しを続けます。
なお、早戻し時はキーが点灯します。

note *REC/PLAY MODEのLoop Playがオンのときは、早送り/早戻しを行うと再生/停止に関係なく**STOP**、**PLAY**、**LOC**、**MARK JUMP**のいずれかのキーを押すまで、早送り/早戻しを続けます。*

エフェクト・パラメーター

アルゴリズム・リスト

STEREO TYPE

Category	No.	Name	Size
Reverb&Delay	1	Reverb Hall	2
	2	Smooth Hall	2
	3	Reverb Wet Plate	2
	4	Reverb Dry Plate	2
	5	Reverb Room	2
	6	Bright Room	2
	7	Eary Reflections	2
	8	L/C/R Delay	2
	9	Stereo/Cross Delay	2
	10	St.MultiTapDelay	2
	11	St.Modulation Dly	2
	12	St.Dynamic Delay	2
	13	Auto Panning Delay	2
Modulation&Pitch	14	Stereo Chorus	2
	15	Stereo Flanger	2
	16	Stereo Phaser	2
	17	Stereo Vibrato	2
	18	Stereo Tremolo	2
	19	St.Pitch Shifter	2
Dynamics&Filter	20	Stereo Compressor	2
	21	Stereo Expander	2
	22	Stereo Limiter	2
	23	Stereo Gate	2
	24	Stereo Filter	2
	25	Stereo Wah	2
	26	Multiband Limiter	4
SFX&Etc	27	St.Analog Record	2
	28	Talking Modulator	2
	29	St.Ring Modulator	2
	30	Rotary Speaker	2

MONO TYPE

Category	No.	Name	Size
Reverb&Delay	31	Mono Reverb Hall	1
	32	Mono Reverb Plate	1
	33	Mono Reverb Room	1
	34	Mono ER	1
	35	Mono Delay	1
	36	Mn.Multitap Delay	1
Modulation&Pitch	37	Mono Chorus	1
	38	Mono Flanger	1
	39	Mono Phaser	1
	40	Mono Tremolo	1
	41	Mn.Pitch Shifter	1
Dynamics&Filter	42	Mono Compressor	1
	43	Mono Limiter	1
	44	Mono Expander	1
	45	Mono Gate	1
	46	Mono Filter	1
	47	Mono Wah	1
SFX&Etc	48	AnalogRecord	1
	49	Mn.Ring Modulator	1
	50	Tube Pre Amp Sim	1
	51	Mic Simulator	2
Multi	52	GuitarMulti	8

エフェクト・プログラム・リスト

STEREO TYPE

Category:Reverb&Delay 20

No.	Program Name	Algorithm No.	Name
1	Reverb Hall	1	Reverb Hall
2	Smooth Hall	2	Smooth Hall
3	Wet Plate Reverb	3	Reverb Wet Plate
4	Dry Plate Reverb	4	Reverb Dry Plate
5	Reverb Room	5	Reverb Room
6	Bright Room	6	Bright Room
7	Eary Reflections	7	Eary Reflections
8	ARENA	1	Reverb Hall
9	Cathedral	2	Smooth Hall
10	Dark Plate	3	Reverb Wet Plate
11	Bright Plate	4	Reverb Dry Plate
12	Club	4	Reverb Room
13	Listening Room	6	Bright Room
14	Garage	6	Bright Room
15	L/C/R Delay	8	L/C/R Delay
16	St/Cross Delay	9	Stereo/Cross Delay
17	St.MultiTapDelay	10	St.MultiTapDelay
18	St.Mod Delay	11	St.Modulation Dly
19	St.Dynamic Delay	12	St.Dynamic Delay
20	St.AutoPan Delay	13	Auto Panning Delay

Category:Modulation&Pitch 11

No.	Program Name	Algorithm No.	Name
21	Stereo Chorus	14	Stereo Chorus
22	High Band Chorus	14	Stereo Chorus
23	Stereo Flanger	15	Stereo Flanger
24	High Band Flange	15	Stereo Flanger
25	Stereo Phaser	16	Stereo Phaser
26	Analog Phaser	17	Stereo Phaser
27	Stereo Vibrato	17	Stereo Vibrato
28	Vibrato/Chorus	17	Stereo Vibrato
29	Stereo Tremolo	18	Stereo Tremolo
30	Vintage Tremolo	18	Stereo Tremolo
31	St.Pitchshifter	19	St.Pitch Shifter

Category:Dynamics&Filter 24

No.	Program Name	Algorithm No.	Name
32	StereoCompressor	20	Stereo Compressor
33	Stereo Expander	21	Stereo Expander
34	Stereo Limiter	22	Stereo Limiter
35	Stereo Gate	23	Stereo Gate
36	Stereo Filter	24	Stereo Filter
37	Stereo Wah	25	Stereo Wah
38	MultiBandLimiter	26	MultiBandLimiter
39	Studio Compessor	20	Stereo Compressor
40	Tube Compressor	20	Stereo Compressor
41	Mastering Comp	20	Stereo Compressor
42	Studio Limiter	22	Stereo Limiter
43	Analog Limiter	22	Stereo Limiter
44	Hard Limiter	22	Stereo Limiter

45	Master CD	26	MultiBandLimiter
46	Remaster L.A	26	MultiBandLimiter
47	Remaster Pop	26	MultiBandLimiter
48	Remaster Dance	26	MultiBandLimiter
49	Two Mix 60 's	26	MultiBandLimiter
50	Two Mix 70 's	26	MultiBandLimiter
51	Two Mix 80 's	26	MultiBandLimiter
52	Two Mix Girl Pop	26	MultiBandLimiter
53	Two Mix Dance	26	MultiBandLimiter
54	Two Mix HipHop	26	MultiBandLimiter
55	Digital Rock	26	MultiBandLimiter

Category:SFX&Etc 7

No.	Program Name	Algorithm No.	Name
56	St.Analog Record	27	St.Analog Record
57	TalkingModulator	28	Talking Modulator
58	St.RingModulator	29	St.Ring Modulator
59	Rotary Speaker	30	Rotary Speaker
60	Old Record	27	St.Analog Record
61	Talking Delay	28	Talking Modulator
62	Jet Ring	29	St.Ring Modulator

MONO TYPE

Category:Reverb&Delay 10

No.	Program Name	Algorithm No.	Name
63	Hall	31	Mono Reverb Hall
64	Plate	32	Mono Reverb Plate
65	Room	33	Mono Reverb Room
66	Small Hall	31	Mono Reverb Hall
67	Light Plate	32	Mono Reverb Plate
68	Studio Room	33	Mono Reverb Room
69	EaryReftections	34	Mono ER
70	Delay	35	Mono Delay
71	Analog Delay	35	Mono Delay
72	3 Tap Delay	36	Mn.Multitap Delay

Category:Modulation&Pitch 10

No.	Program Name	Algorithm No.	Name
73	Chorus	37	Mono Chorus
74	Analog Chorus	37	Mono Chorus
75	Flanger	38	Mono Flanger
76	Bass Flanger	38	Mono Flanger
77	Phaser	39	Mono Phaser
78	Vintage Phaser	39	Mono Phaser
79	Tremolo	40	Mono Tremolo
80	Vintage Tremolo	40	Mono Tremolo
81	Pitchshifter	41	Mn.Pitchshifter
82	Octave Voice	41	Mn.Pitchshifter

Category:Dynamics&Filter 17

No.	Program Name	Algorithm No.	Name
83	Compressor	42	Mono Compressor
84	Limiter	43	Mono Limiter
85	Expander	44	Mono Expander
86	Gate	45	Mono Gate
87	Filter	46	Mono Filter
88	Wah	47	Mono Wah
89	Kick Compressor	42	Mono Compressor
90	SNR Compressor	42	Mono Compressor
91	Bass Compressor	42	Mono Compressor
92	Vocal Compressor	42	Mono Compressor
93	Vocal Limiter	43	Mono Limiter
94	TomTom Limiter	43	Mono Limiter
95	Cutting Expander	44	Mono Expander
96	SNR Expander	44	Mono Expander
97	Cymbal Gate	45	Mono Gate
98	Noise Gate	45	Mono Gate
99	Chemical Filter	46	Mono Filter

Category:SFX&Etc 14

No.	Program Name	Algorithm No.	Name
100	Analog Record	48	Mn.Analog Record
101	Ring Modulator	49	Mn.Ring Modulator
102	Tube Mic PreAmp	50	Tube Pre Amp Sim
103	Old Mic PreAmp	50	Tube Pre Amp Sim
104	DriveTubePreAmp	50	Tube Pre Amp Sim
105	RadioTone	50	Tube Pre Amp Sim
106	Mic Simulator	51	Mic Simulator
107	Vintage Dyna Mic	51	Mic Simulator
108	Vintage Tube Mic	51	Mic Simulator
109	Studio Mic & Pre	51	Mic Simulator
110	Drums Dyna Mic	51	Mic Simulator
111	Purcussion Mic	51	Mic Simulator
112	OverTop Mic	51	Mic Simulator
113	Bass Drum Mic	51	Mic Simulator

Category:Multi 15

No.	Program Name	Algorithm No.	Name
114	VOX AC15	52	GuitarMulti
115	VOX AC30	52	GuitarMulti
116	VOX AC30TB	52	GuitarMulti
117	BLACK 2X12	52	GuitarMulti
118	TWEED 1X12	52	GuitarMulti
119	TWEED 4X10	52	GuitarMulti
120	BOUTIQUE CLEAN	52	GuitarMulti
121	BOUTIQUE OD	52	GuitarMulti
122	UKBLUES	52	GuitarMulti
123	UK'70S	52	GuitarMulti
124	UK'80S	52	GuitarMulti
125	UK'90S	52	GuitarMulti
126	UK MODERN	52	GuitarMulti
127	RECTO	52	GuitarMulti
128	US HIGAIN	52	GuitarMulti

エフェクト・アルゴリズム概要

エフェクトのアルゴリズムは大きくモノラル・タイプとステレオ・タイプの2つに分けられます。
インサート・エフェクトは、全てのアルゴリズムを使ったプログラムが選択できます。
マスター・エフェクトとファイナル・エフェクトはモノラル・タイプのアルゴリズムを使ったプログラムは選択できません。

例

アルゴリズム番号:アルゴリズム名

画面表示（パラメーター名）	パラメーターの可変幅
	説明

8: St.Modulation Delay

R TimeR（Delay Time）	0…2.500sec（1.250sec）
	右チャンネルのディレイ・タイム
*LFO Speed	0.02…20.00Hz
	LFOスピード

パラメーターの（　）括弧内の値は96kHz時です。

画面表示パラメーターの前に“ * ”が付くパラメータは、エクスプレッション・ペダルなどの外部デバイスでコントロールができます。

ステレオ・タイプ

Category	No.	Name	Size
Reverb&Delay	1	Reverb Hall	2
	2	Smooth Hall	2
	3	Reverb Wet Plate	2
	4	Reverb Dry Plate	2
	5	Reverb Room	2
	6	Bright Room	2
	7	Eary Reflections	2
	8	L/C/R Delay	2
	9	Stereo/Cross Delay	2
	10	St.MultiTapDelay	2
	11	St.Modulation Dly	2
	12	St.Dynamic Delay	2
	13	Auto Panning Delay	2
Modulation&Pitch	14	Stereo Chorus	2
	15	Stereo Flanger	2
	16	Stereo Phaser	2
	17	Stereo Vibrato	2
	18	Stereo Tremolo	2
	19	St.Pitch Shifter	2
Dynamics&Filter	20	Stereo Compressor	2
	21	Stereo Expander	2
	22	Stereo Limiter	2
	23	Stereo Gate	2
	24	Stereo Filter	2
	25	Stereo Wah	2
	26	Multiband Limiter	4
SFX&Etc	27	St.Analog Record	2
	28	Talking Modulator	2
	29	St.Ring Modulator	2
	30	Rotary Speaker	2

カテゴリー:Reverb&Delay
リバーブ・ディレイ系エフェクト

ホールの残響などのアンビエンスをシミュレートしたエフェクトです。

1: Reverb Hall

中くらいの大きさのコンサート・ホールやアンサンブル・ホールの残響音が得られるホール・タイプのリバーブです。

2: Smooth Hall

大きめのホールやスタジアムの残響音が得られるホール・タイプのリバーブです。リリースのスムースな残響音が得られます。

3: Reverb Wet Plate

暖かみのある（密度の濃い）残響音が得られるプレート・リバーブです。

4: Reverb Dry Plate

乾いた感じ（軽め）の残響音が得られるプレート・リバーブです。

Rev Time（Reverb Time）	0.1…10.0sec
	残響時間
HiDamp（High Damp）	53Hz…20.0kHz、THRU
	高域の減衰量
PreDelay（Pre Delay）	0…200msec
	ダイレクト音からのディレイ・タイム
Dry:Wet	Dry、1:99…99:1、Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス
EQ Trim	−15…+15dB
	イコライザーのトリム・レベル
LEQ Gain（Pre LEQ Gain）	−15…+15dB
	低域イコライザーのゲイン
HEQ Gain（Pre HEQ Gain）	−15…+15dB
	高域イコライザーのゲイン
P.DlyThru（Pre Delay Thru）	0…100%
	ディレイしない音をミックスする割合

：Pre Delay [msec]、：Pre Delay Thru [%]

“ Pre Delay ”では、リバーブへの入力音のディレイ・タイムを設定します。空間の広がりをコントロールします。

“ Pre Delay Thru ”では、このディレイを通さない音をミックスすることで、アタック感を強調することができます。

5: Reverb Room

タイトな感じが得られる初期反射音を強調したルーム・タイプのリバーブです。初期反射音とリバーブ音のバランスを変えることで、部屋の壁の質感をコントロールすることができます。

6: Bright Room

明るい感じが得られる初期反射音を強調したルーム・タイプのリバーブです。

Rev Time（Reverb Time）	0.1…3.0sec
	残響時間
HiDamp（High Damp）	53Hz…20.0kHz、THRU
	高域の減衰量
PreDelay（Pre Delay）	0…200msec
	ダイレクト音からのディレイ・タイム

Dry:Wet	**Dry、1:99…99:1、Wet**
	エフェクト音とダイレクト音のバランス
EQ Trim	**−15…+15dB**
	イコライザーのトリムレベル
LEQ Gain（Pre LEQ Gain）	**−15…+15dB**
	低域イコライザーのゲイン
HEQ Gain（Pre HEQ Gain）	**−15…+15dB**
	高域イコライザーのゲイン
P.DlyThru（Pre Delay Thru）	**0…100%**
	ディレイしない音をミックスする割合
Rev Level（Reverb Level）	**0…100%**
	リバーブ・レベル
ER Level	**0…100%**
	初期反射音のレベル

：ER Level、：Reverb Level
初期反射音のレベルとリバーブ・レベルを設定します。
この割合を変えることで部屋の壁の質感をコントロールできます。
“ ER Level ”を大きくすると固い感じに、**“ Reverb Level ”**を大きくすると柔らかい感じになります。

7: Eary Reflections

残響音をシミュレートするリバーブから初期反射音のみを取り出したエフェクトで、音に臨場感や存在感を与える効果があります。反射音の減衰のカーブを4種類の中から選択できます。

Type	**Sharp、Loose、Modulated、Reverse**
	初期反射音の減衰のカーブ
ER Time	**10…800msec**
	初期反射音の長さ
Predly（Pre Delay）	**0…200msec**
	原音から最初の初期反射音までの時間
EQ Trim	**−15…+15dB**
	イコライザーのトリム・レベル
LEQ Gain（Pre LEQ Gain）	**−15…+15dB**
	低域イコライザーのゲイン
HEQ Gain（Pre HEQ Gain）	**−15…+15dB**
	高域イコライザーのゲイン
Dry:Wet	**Dry、1:99…99:1、Wet**
	エフェクト音とダイレクト音のバランス

：Type
初期反射音の減衰のカーブを選択します。

8: L/C/R Delay

3つのタップがそれぞれ左、右、中央に出力されるマルチタップ・ディレイです。ディレイ音の左右の広がりを調節することができます。

L Time（L Delay Time）	**0…2.730sec（1.360sec）**
	タップLのディレイ・タイム
C Time（C Delay Time）	**0…2.730sec（1.360sec）**
	タップCのディレイ・タイム
R Time（R Delay Time）	**0…2.730sec（1.360sec）**
	タップRのディレイ・タイム
Dry:Wet	**Dry、1:99…99:1、Wet**
	エフェクト音とダイレクト音のバランス
L LevelL（Delay Level）	**0…100%**
	タップLの出力レベル
C LevelC（Delay Level）	**0…100%**
	タップCの出力レベル
R LevelR（Delay Level）	**0…100%**
	タップRの出力レベル
Spread	**0…100%**
	エフェクト音の定位する幅
Fdback（C）（Feedback（C Delay））	**−100…+100%**
	タップCのフィードバック量
Fb.LoDamp（Feedback Low Damp）	**THRU、21Hz…8.00kHz**
	低域の減衰量
Fb.HiDamp（Feedback High Damp）	**53Hz…20.0kHz、THRU**
	高域の減衰量
In Level（Input Level）	**0…100%**
	エフェクト入力音のレベル

：High Damp、：Low Damp
高域/低域の減衰量をそれぞれ設定します。ディレイ音はフィードバックするごとに、音質がだんだん暗く/軽くなっていきます。

：Spread
エフェクト音の定位する幅を設定します。100%で最大に広がり、0%では両チャンネルのエフェクト音をセンターから出力します。

9: Stereo/Cross Delay

ステレオ・タイプのディレイです。フィードバックの接続を変えて、ディレイ音が左右に飛び交うクロス・フィードバック・ディレイとしても使用できます。

L Time（L Delay Time）	**0…2.730sec（1.360sec）**
	左チャンネルのディレイ・タイム
R Time（R Delay Time）	**0…2.730sec（1.360sec）**
	右チャンネルのディレイ・タイム
Type（Stereo/Cross）	**Stereo、Cross**
	ステレオ・ディレイ/クロス・フィードバック・ディレイの切り替え
Dry:Wet	**Dry、1:99…99:1、Wet**
	エフェクト音とダイレクト音のバランス
L Fdback（L Feedback）	**−100…+100%**
	左チャンネルのフィードバック量
R Fdback（R Feedback）	**−100…+100%**
	右チャンネルのフィードバック量
LoDamp（Low Damp）	**THRU、21Hz…8.00kHz**
	低域の減衰量
HiDamp（High Damp）	**53Hz…20.0kHz、THRU**
	高域の減衰量
Spread	**0…100%**
	エフェクト音の定位する幅
In Level（Input Level）	**0…100%**
	エフェクト入力音のレベル

10: St. Multitap Delay （Stereo Multitap Delay）

左右にそれぞれ2タップのディレイを持った、ステレオ・マルチタップ・ディレイです。フィードバックやタップ出力の接続を切り替えられるので、さまざまなパターンの複雑な空間表現が可能です。

Tap1Time	**0…2.730sec（1.360sec）**
	タップ1のディレイ・タイム
Tap2Time	**0…2.730sec（1.360sec）**
	タップ2のディレイ・タイム
Type	**Normal、CrossFdback、CrossPan1、CrossPan2**
	左右のディレイの接続の切り替え
Dry:Wet	**Dry、1:99…99:1、Wet**
	エフェクト音とダイレクト音のバランス
Tap1Level	**0…100%**
	タップ1の出力レベル
Tap2Level	**0…100%**
	タップ2の出力レベル

T1.Fdback（Tap1 Feedback）	**−100…+100%**
	タップ1のフィードバック量
Spread	**0…100%**
	エフェクト音の定位する幅
LoDamp（Low Damp）	**THRU、21Hz…8.00kHz**
	低域の減衰量
HiDamp（High Damp）	**53Hz…20.0kHz、THRU**
	高域の減衰量
In Level（Input Level）	**0…100%**
	エフェクト入力音のレベル

：Type
左右のディレイの接続を替えることによって、ディレイの左右のパンニングの仕方が変わります。ただし、このパラメータの効果を表わすためには、左右のチャンネルに異なった音の入力が必要です。

11: St.Modulation Dly（Stereo Modulation Deley）

ディレイ・タイムをLFOでスイープさせることができるステレオ・ディレイです。音程も変化して聞こえるので、うねりやゆらぎのあるディレイ音を得ることができます。また、モジュレーション・ソースでディレイ・タイムを動かすこともできます。

L Time（L Delay Time）	**0…2.500sec（1.250sec）**
	左チャンネルのディレイ・タイム
R Time（R Delay Time）	**0…2.500sec（1.250sec）**
	右チャンネルのディレイ・タイム
***LFO Speed**	**0.02…20.00Hz**
	LFOスピード
Dry:Wet	**Dry、1:99…99:1、Wet**
	エフェクト音とダイレクト音のバランス
***L Depth**	**0…200**
	左チャンネルのLFO変調の深さ
***R Depth**	**0…200**
	右チャンネルのLFO変調の深さ
LFO Wave（LFO Waveform）	**Triangle、Sine**
	LFO波形
LFO Shape	**−100…+100%**
	LFO波形を変化させる割合
L Fdback（L Feedback）	**−100…+100%**
	左チャンネルのディレイのフィードバック量
R Fdback（R Feedback）	**−100…+100%**
	右チャンネルのディレイのフィードバック量
L Phase（L LFO Phase）	**−180…+180deg**
	左チャンネルのLFOリセット時の位相
R Phase（R LFO Phase）	**−180…+180deg**
	右チャンネルのLFOリセット時の位相

：L LFO Phase [degree]、：R LFO Phase [degree]
“ L LFO Phase ”、“ R LFO Phase ”で左右のLFOのリセット時の位相を設定します。これによってスイープの音程変化を、左右別々に設定できます。

12: St.Dynamic Delay（Stereo Dynamic Delay）

入力信号の大きさによってレベルをコントロールするステレオ・ディレイです。強く弾いたときだけディレイをかけたり、音量が小さいときだけディレイをかけるダッキング・ディレイとして使うこともできます。

L Time（L Delay Time）	**0…2.730sec（1.360sec）**
	左チャンネルのディレイ・タイム
R Time（R Delay Time）	**0…2.730sec（1.360sec）**
	右チャンネルのディレイ・タイム
Feedback	**−100…+100%**
	フィードバック量
Dry:Wet	**Dry、1:99…99:1、Wet**
	エフェクト音とダイレクト音のバランス
Threshold	**0…100**
	効果のかかるレベル
Attack	**0…1.00sec**
	レベル・コントロールのアタック・タイム
Release	**0…10.0sec**
	レベル・コントロールのリリース・タイム
Offset	**0…100%**
	レベル・コントロールのオフセット
Control（Control Target）	**None、WetLevel、Feedback**
	レベル・コントロール無し／出力／フィードバックの切り替え
LoDamp（Low Damp）	**THRU、21Hz…8.00kHz**
	低域の減衰量
HiDamp（High Damp）	**53Hz…20.0kHz、THRU**
	高域の減衰量
Spread	**0…100%**
	エフェクト音の定位する幅
Polarity	**[+]Plus、[−]Minus**
	レベル・コントロールの反転

：Control Target
レベル・コントロール無しか、ディレイの出力（ウェット・レベル）／フィードバック量のどちらをコントロールするかを切り替えます。

：Polarity、：Threshold、：Offset、：Attack、：Release
“ Offset ”ではレベル・コントロールがかからないときの**“ Control Target ”**の値を、パラメータ設定値に対する割合で設定します。
“ Polarity ”が**[+]Plus**の場合**“ Control Target ”**は、入力信号が**“ Threshold ”**より小さいときはパラメータ設定値に**“ Offset ”**の値をかけた値、**“ Threshold ”**より大きいときはパラメータ設定値になります。
“ Polarity ”が**[−]Minus**の場合、入力信号が**“ Threshold ”**より小さいときはパラメータ設定値に、**“ Threshold ”**より大きいときはパラメータ設定値に**“ Offset ”**の値をかけた値になります。
“ Attack ”、“ Release ”では、ディレイのレベル・コントロールのアタック・タイム、リリース・タイムを設定します。

13: Auto Panning Delay

ディレイ音の定位をLFOで左右にパンニングさせるステレオ・ディレイです。

L Time（L Delay Time）	**0…2.730sec（1.360sec）**
	左チャンネルのディレイ・タイム
R Time（R Delay Time）	**0…2.730sec（1.360sec）**
	右チャンネルのディレイ・タイム
***Speed（Panning Speed）**	**0.02…20.00Hz**
	パンニング・スピード
Dry:Wet	**Dry、1:99…99:1、Wet**
	エフェクト音とダイレクト音のバランス
L Fdback（L Feedback）	**−100…+100%**
	左チャンネルのフィードバック量
R Fdback（R Feedback）	**−100…+100%**
	右チャンネルのフィードバック量
***Depth（Panning Depth）**	**0…100**
	パンニング幅
L-R Phase（LFO L-R Phase）	**−180…+180deg**
	左右のLFOの位相差
LoDamp（Low Damp）	**THRU、21Hz…8.00kHz**
	低域の減衰量
HiDamp（High Damp）	**53Hz…20.0kHz、THRU**
	高域の減衰量

Waveform（LFO Waveform）	**Triangle、Sine**
	LFO波形
LFO Shape	**−100…+100%**
	LFO波形を変化させる割合

カテゴリー:Modulation
モジュレーション系エフェクト

14: Stereo Chorus

入力信号のディレイ・タイムをゆらすことによって、音に厚みや暖かさを与えるエフェクトです。左右のLFOをずらして広がりをコントロールすることができます。

***Speed（LFO Speed）**	**0.02…20.00Hz**
	LFOスピード
***Depth**	**0…100**
	LFO変調の深さ
L-R Phase（LFO L-R Phase）	**−180…+180deg**
	左右のLFOの位相差
Dry:Wet	**Dry、1:99…99:1、Wet**
	エフェクト音とダイレクト音のバランス
L PreDly（L Pre Delay）	**0.0…50.0msec**
	左チャンネルのディレイ・タイム
R PreDly（R Pre Delay）	**0.0…50.0msec**
	右チャンネルのディレイ・タイム
Waveform（LFO Waveform）	**Triangle、Sine**
	LFO波形
Spread	**0…100%**
	エフェクト音の定位する幅
LoDamp（Low Damp）	**THRU、21Hz…8.00kHz**
	低域の減衰量
HiDamp（High Damp）	**53Hz…20.0kHz、THRU**
	高域の減衰量

: L Pre Delay [msec]、: R Pre Delay [msec]
左右のディレイ・タイムを別々に設定できるので、ステレオ感をコントロールすることができます。

15: Stereo Flanger

激しいうねりと音程の移動感を与えるエフェクトです。倍音を多く含んだ音にかけると効果的です。ステレオ・タイプで、左右のLFOをずらして広がりをコントロールすることができます。

***Speed（LFO Speed）**	**0.02…20.00Hz**
	LFOスピード
***Depth**	**0…100**
	LFO変調の深さ
Fdback（Feedback）	**−100…+100%**
	フィードバック量
Dry:Wet	**Dry、1:99…99:1、Wet**
	エフェクト音とダイレクト音のバランス
Waveform（LFO Waveform）	**Triangle、Sine**
	LFO波形
LFO Shape	**−100…+100%**
	LFO波形を変化させる割合
Fb HiCut（Feedback High Cut）	**53Hz…20.0kHz、THRU**
	フィードバックの高域の減衰量
L-R Phase（LFO L-R Phase）	**−180…+180deg**
	左右のLFOの位相差
Delay	**0…50.0ms**
	左右のディレイ・タイム
LoDamp（Low Damp）	**THRU、21Hz…8.00kHz**
	低域の減衰量
HiDamp（High Damp）	**53Hz…20.0kHz、THRU**
	高域の減衰量

: LFO Shape
LFO波形を変化することにより、フランジングのピークのスイープ感をコントロールします。

: Feedback、: Dry:Wet
“ Feedback ”が＋の値と−の値では、ピークの出かたが変わります。
“ Feedback ”が＋の値のときには**“ Dry:Wet ”**も＋の値に、
“ Feedback ”が−の値のときには**“ Dry:Wet ”**も−の値にすると、ダイレクト音とミックスされたときに倍音が強調されます。

: Feedback High Cut
フィードバックの高域の減衰量を設定します。高域の倍音を抑えることができます。

16: Stereo Phaser

音の位相を動かすことによってうねりを作り出すエフェクトです。ステレオ・タイプで、左右のLFOをずらして広がりをコントロールすることができます。

***Speed（LFO Speed）**	**0.02…20.00Hz**
	LFOスピード
Depth	**0…100**
	LFO変調の深さ
Resonance	**−100…+100%**
	レゾナンス量
Dry:Wet	**Dry、1:99…99:1、Wet**
	エフェクト音とダイレクト音のバランス
Manual	**0…100**
	効果のかかる周波数
LFO Shape	**−100…+100**
	LFO波形を変化させる割合
Reso HiCut（Resonance High Cut）	**53Hz…20.0kHz、THRU**
	レゾナンスの高域の減衰量
L-R Phase（LFO L-R Phase）	**−180…+180deg**
	左右のLFOの位相差
Waveform（LFO Waveform）	**Triangle、Sine**
	LFO波形
Type	**Blue、U-VB**
	フェイザーのタイプ

: Resonance、: Dry:Wet
“ Resonance ”が＋の値と−の値では、ピークの出かたが変わります。**“ Resonance ”**が＋の値のときには**“ Dry:Wet ”**も＋の値に、
“ Resonance ”が−の値のときには**“ Dry:Wet ”**も−の値にすると、ダイレクト音とミックスされたときに倍音が強調されます。

: Resonance High Cut
レゾナンスの高域の減衰量を設定します。高域の倍音を抑えることができます。

17: Stereo Vibrato

入力信号のピッチをゆらすエフェクトです。エンベロープによってゆれる幅をコントロールできます。

***Speed（LFO Speed）**	**0.02…20.00Hz**
	LFOスピード
Depth	**0…100**
	LFO変調の深さ
Env.Control（Envelope Control）	**0…100%**
	エンベロープでデプスをコントロールする量

Dry:Wet	**Dry、1:99…99:1、Wet**
	エフェクト音とダイレクト音のバランス
Thresold	**−48.0…0.0dB**
	エンベロープコントロールの効果のかかるレベル
Attack	**0…1.00sec**
	レベル・コントロールのアタックタイム
Release	**0…10.0sec**
	レベル・コントロールのリリース・タイム
L-R Phase（LFO L-R Phase）	**−180…+180deg**
	左右のLFOの位相差
Waveform（LFO Waveform）	**Triangle、Sine**
	LFO波形
LFO Shape	**−100…+100%**
	LFO波形を変化させる割合

18: Stereo Tremolo

入力信号の音量をゆらすエフェクトです。ステレオ・タイプで、左右のLFOをずらすと、左右にゆれるような効果が得られます。

***Speed（LFO Speed）**	**0.02…20.00Hz**
	LFOスピード
***Depth**	**0…100**
	LFO変調の深さ
Waveform（LFO Waveform）	**Triangle、Sine、Square、Saw up、Saw down**
	LFO波形
Dry:Wet	**Dry、1:99…99:1、Wet**
	エフェクト音とダイレクト音のバランス
LFO Shape	**−100…+100%**
	LFO波形を変化させる割合
L-R Phase（LFO L-R Phase）	**−180…+180deg**
	左右のLFOの位相差

：LFO Waveform
LFOの波形を選択します。

：LFO Phase
左右のLFOの位相差を設定します。値を大きくすると、音が左右にゆれるオートパンのような効果が得られます。

19: St.Pitch Shifter （Stereo Pitch Shifter）

ステレオ・タイプのピッチシフターです。

PitchShift	**−24…+24/2tone**
	半音単位でのピッチシフト量
Fine	**−100…+100cent**
	セント単位でのピッチシフト量
Lo/Hi Cut（Low/High Cut）	**Lo:−50%…、Flat、…Hi:−50%**
	低域/高域の減衰量
Dry:Wet	**Dry、1:99…99:1、Wet**
	エフェクト音とダイレクト音のバランス
Feedback	**−100…+100%**
	フィードバック量
L Time（L Delay Time）	**0…1.360sec（680msec）**
	左チャンネルのディレイ・タイム
R Time（R Delay Time）	**0…1.360sec（680msec）**
	右チャンネルのディレイ・タイム
Fb.Position（Feedback Position）	**Pre（Pitch）、Post（Dly）**
	フィードバックの接続の切り替え
In Level（Input Level）	**0…100%**
	エフェクト入力音のレベル
Spread	**−100…100%**
	エフェクト音の定位する幅

：Feedback Position、：Feedback
“ Feedback Position ”をPre（Pitch）にすると、ピッチシフターの出力が再びピッチシフターに入力されるので、**“ Feedback ”**の値を上げておくと、フィードバックが繰り返されるたびに音程がどんどん上がっていく（または下がっていく）効果が得られます。
“ Feedback Position ”をPost（Dly）にすると、フィードバックされる音はピッチシフターを通らないので、**“ Feedback ”**の値を上げるとピッチシフトのかかった音がそのまま繰り返されます。

カテゴリー:Dynamics&Filter ダイナミクス・フィルター系エフェクト

20: Stereo Compressor

入力信号を圧縮して、音のつぶをそろえてパンチを与えるエフェクトです。ステレオ・タイプで、左右のチャンネルをリンクしたり、切り離して独立させて使用することができます。

Threshold	**−30.0…0.0dB**
	圧縮の効果のかかるレベル
Ratio	**1.00:1…20.0:1**
	信号の圧縮比
Attack	**0…1.00sec**
	アタック・タイム
Release	**0…10.0sec**
	リリース・タイム
Env.Select（Envelope Select）	**L/R Mix、L/R Indiv**
	左右のチャンネルのリンク／独立の切り替え
Responce	**Slow、Medium、Fast**
	応答の速さ
Tube Sat（Tube Satulation）	**0…100**
	真空管歪みの深さ
Out Gain（Output Gain）	**−24.0…+24.0dB**
	出力ゲインレベル

：Envelope Select
左右のチャンネルをリンクしてミックスした信号で同時にコントロールするか、または左右のチャンネルを独立して動作させるかを切り替えます。

：Responce
エンベロープ検出の応答の速さを調整します。打楽器などの持続音が短いものは**Fast**に、ボーカルなどの場合は**Medium**に、持続音が長いものの場合は**Slow**になど入力音声の種類によって切り換えます。

21: Stereo Expander

設定したレベルより小さな入力信号を押さえることで、メリハリをつけたり、無演奏時のレベルを軽減させ、S/N比を向上するエフェクトです。

Threshold	**−48.0…0.0dB**
	圧縮の効果のかかるレベル
Ratio	**1.00:1…20.0:1**
	信号の圧縮比
Attack	**0…1.00sec**
	アタックタイム
Release	**0…10.0sec**
	リリース・タイム
Env.Select（Envelope Select）	**L/R Mix、L/R Indiv**
	左右のチャンネルのリンク／独立の切り替え
Responce	**Slow、Medium、Fast**
	応答の速さ

Out Gain（Output Gain）	**−24.0…+24.0dB**
	出力ゲインレベル

22: Stereo Limiter

入力信号の音量を一定にするエフェクトです。ステレオ・タイプで、左右のチャンネルをリンクしたり、切り離して独立させて使用することができます。

Threshold	**−48.0…0.0dB**
	圧縮の効果のかかるレベル
Attack	**0…1.00sec**
	アタック・タイム
Release	**0…10.0sec**
	リリース・タイム
Out Gain（Output Gain）	**−24.0…+24.0dB**
	出力ゲインレベル
Env.Select（Envelope Select）	**L/R Mix、L/R Indiv**
	左右のチャンネルのリンク/独立の切り替え
Responce	**Slow、Medium、Fast**
	応答の速さ
Tube Sat（Tube Satulation）	**0…100**
	真空管歪みの深さ

23: Stereo Gate

設定したレベルより小さな入力信号のレベルを下げるエフェクトです。

Threshold	**−48.0…0.0dB**
	効果のかかるレベル
Attack	**0…1.00sec**
	アタックタイム
Release	**0…10.0sec**
	リリース・タイム
Range	**−inf、−48…0.0dB**
	圧縮レベル
Env.Select（Envelope Select）	**L/R Mix、L/R Indiv**
	左右のチャンネルのリンク／独立の切り替え
Responce	**Slow、Medium、Fast**
	応答の速さ。
PreDelay（Pre Delay Time）	**0…200ms**
	ディレイ・タイム
Out Gain（Output Gain）	**−24.0…+24.0dB**
	出力ゲインレベル

: Pre Delay Time
ゲートへの入力のディレイ・タイムを設定します。アタック・タイムを短めにするときはディレイ・タイムを長くして、ゲートが開いてから音が入力されるように調節します。

24: Stereo Filter

周波数コントロール付きのフィルターです。エンベロープやLFOでコントロールできます。

Fc Bottom（Control Fc Bottom）	**53Hz…20.0kHz**
	コントロールする周波数の下限
Fc Top（Control Fc Top）	**53Hz…20.0kHz**
	コントロールする周波数の上限
Resonance	**0…100%**
	レゾナンス量
Trim	**0…100%**
	フィルターレベルの調整トリム
FilterType	**HPF、BPF、LPF**
	フィルターのタイプ
Control（Control Source）	**Envelope、LFO**
	コントロール・ソースの切替
Polarity	**[+]Plus、[−]Minus**
	コントロールの反転
Dry:Wet	**Dry、1:99…99:1、Wet**
	エフェクト音とダイレクト音のバランス
Waveform（LFO Waveform）	**Triangle、Sine、Saw**
	LFO波形
***LFO Speed**	**0.02…20.00Hz**
	LFOスピード
LFO Step	**0…256**
	LFOステップ
L-R Phase（LFO L-R Phase）	**−180…+180deg**
	左右のLFOの位相差
Env.Select（Envelope Select）	**L/R Mix、L/R Indiv**
	エンベロープ・コントロールの左右のチャンネルのリンク/独立の切り替え
Env.Resp（Envelope Responce）	**Slow、Medium、Fast**
	エンベロープ・コントロールの応答の速さ
Env.Sens（Envelope Sensitivity）	**0…100%**
	エンベロープ・コントロールの感度

25: Stereo Wah

エンベロープ/LFOでコントロールするワウです。

Control（Control Source）	**Envelope、LFO、Manual**
	コントロール・ソースの切替
Env.Select（Envelope Select）	**L/R Mix、L/R Indiv**
	エンベロープ・コントロールの左右のチャンネルのリンク/独立の切り替え
Env.Resp（Envelope Responce）	**Slow、Medium、Fast**
	エンベロープ・コントロールの応答の速さ
Env.Sens（Envelope Sensitivity）	**0…100%**
	エンベロープ・コントロールの感度
Waveform（LFO Waveform）	**Triangle、Sine、Saw**
	LFO波形
***LFO Speed**	**0.02…20.00Hz**
	LFOスピード
LFO Step	**0…256**
	LFOステップ
LFO Phase（LFO L-R Phase）	**−180…+180deg**
	左右のLFOの位相差
Wah.Type	**Y-CRY、RM-A、RM-B、J-CRY、VOX、M-VOX**
	ワウのタイプ
***Manual（Manual Control）**	**0…100**
	マニュアルでのコントロール
DirectMix（Direct Mix Level）	**0…100%**
	ダイレクト音のミックス・レベル
Wah Level	**0…100**
	ワウ・レベル

:Manual
コントロールを**Manual**にしている場合に、本物のワウペダルと同様にペダル位置を固定した状態を設定できます。
また、エクスプレッションペダルで本物のワウペダルのようにコントロールすることができます。

26: Multiband Limiter

ステレオ・タイプのマルチバンド・リミッターです。マスタリングに最適です。

Hi.Thresh（High Band Threshold）	**−48.0…0.0dB**
高域の圧縮の効果のかかるレベル	
Hi.Attack（High Band Attack）	**0…1.00sec**
高域のアタック・タイム	
Hi.Release（High Band Release）	**0…10.0sec**
高域のリリース・タイム	
Hi.OutGain（High Band Output Gain）	**−24.0…+24.0dB**
高域の出力ゲインレベル	
Md.Thresh（Middle Band Threshold）	**−48.0…0.0dB**
中域の圧縮の効果のかかるレベル	
Md.Attack（Middle Band Attack）	**0…1.00sec**
中域のアタック・タイム	
Md.Release（Middle Band Release）	**0…10.0sec**
中域のリリース・タイム	
Md.OutGain（Middle Band Output Gain）	**−24.0…+24.0dB**
中域の出力ゲインレベル	
Lo.Thresh（Low Band Threshold）	**−48.0…0.0dB**
低域の圧縮の効果のかかるレベル	
Lo.Attack（Low Band Attack）	**0…1.00sec**
低域のアタック・タイム	
Lo.Release（Low Band Release）	**0…10.0sec**
低域のリリース・タイム	
Lo.OutGain（Low Band Output Gain）	**−24.0…+24.0dB**
低域の出力ゲインレベル	
Mon.Band（Monitor Band）	**Off、Low、Middle、High**
モニターするバンドです	
Lo.Xover（Low Cross over Frequency）	**53Hz…1.00kHz**
低域と中域のクロスオーバ周波数	
Hi.Xover（High Cross over Frequency）	**1.10kHz…16.0kHz**
中域と高域のクロスオーバ周波数	
Satulation（Tube Satulation）	**0…100%**
真空管歪みの深さ	

カテゴリー:Special Effect
スペシャルエフェクト

27: St.Analog Record （Stereo Analog Record）

RPM	**33 1/3、45、78**
レコードの回転数	
Wah（Wah Flutter）	**0…100%**
レコードの曲がりの深さ	
Bend	**0…100%**
レコードの曲がりの幅	
Dry:Wet	**Dry、1:99…99:1、Wet**
エフェクト音とダイレクト音のバランス	
ClickLevel（Click Noise Level）	**0…100%**
クリック・ノイズのレベル	
ClickAngle	**0…100**
盤面の引っかき傷の角度	
LoDamp（Low Damp）	**THRU、21Hz…8.00kHz**
低域の減衰量	
HiDamp（High Damp）	**53Hz…20.0kHz、THRU**
高域の減衰量	
ClickPoint	**0…100**
レコードの曲がった位置から引っかき傷まで相対距離	
WhiteLevel（White Noise Level）	**0…100%**
ホワイト・ノイズのレベル	
NoiseLoCut（Noise Low Cut）	**THRU、21Hz…8.00kHz**
ノイズの低域カット周波数	
NoiseHiCut（Noise High Cut）	**53Hz…20.0kHz、THRU**
ノイズの高域カット周波数	
Vinyl Level（Vinyl Noise Level）	**0…100%**
レコード盤と針とのこすれノイズのレベル	
Vinyl Type（Vinyl Noise Type）	**0…3**
こすれノイズのタイプ	

ClickAngle:
引っかき傷の角度を設定します。角度によって一回転でのクリック音の間隔が変化します。

Vinyl Noise Type:
Vinyl Noiseはレコードの曲がり幅（Bend）の量によっても変化します。

28: Talking Modulator

入力信号に人の声のようなくせを持たせるエフェクトです。ギターやシンセサイザーがしゃべっているようなサウンドが得られます。

V.Bottom（Voice Bottom）	**[A]、[E]、[I]、[O]、[U]**
コントロール下端での声の母音	
V.Centr（Voice Center）	**[A]、[E]、[I]、[O]、[U]**
コントロール中央での声の母音	
V.Top（Voice Top）	**[A]、[E]、[I]、[O]、[U]**
コントロール上端での声の母音	
Drive（Drive Gain）	**0.0…+36dB**
歪みゲイン量	
Control（Control Source）	**Envelope、LFO、Manual**
コントロール・ソースの切替	
***LFO Speed**	**0.02…20.00Hz**
LFOスピード	
Env.Resp（Envelope Responce）	**Slow、Medium、Fast**
エンベロープ・コントロールの応答の速さ	
Env.Sens（Envelope Sensitivity）	**0…100%**
エンベロープ・コントロールの感度	
L Delay（L Delay Time）	**0…2.730sec（1.360sec）**
左チャンネルのディレイ・タイム	
R Delay（R Delay Time）	**0…2.730sec（1.360sec）**
右チャンネルのディレイ・タイム	
***Manual（Manual Control）**	**0…100**
マニュアルでのコントロール	
Dry:Wet	**Dry、1:99…99:1、Wet**
エフェクト音とダイレクト音のバランス	
Wet Trim（Wet Level Trim）	**0…100**
エフェクト音レベルの調整トリム	

29: St.Ring Modulator （Stereo Ring Modulator）

入力信号にオシレーターをかけあわせて金属的な音色を作り出すエフェクトです

Oscilator（Oscilator Frequency）	**0…12.00kHz**
オシレーター周波数	
***LFO Speed**	**0.02…20.00Hz**
オシレーター周波数を変調するLFOスピード	
***LFO Depth**	**0…100%**
オシレーター周波数のLFO変調の深さ	

L-R Phase（LFO L-R Phase）	**−180…+180deg**
	左右のLFOの位相差
L Delay（L Delay Time）	**0…2.730sec（1.360sec）**
	左チャンネルのディレイ・タイム
R Delay（R Delay Time）	**0…2.730sec（1.360sec）**
	右チャンネルのディレイ・タイム
HiDamp（High Damp）	**53Hz…20.0kHz、THRU**
	高域の減衰量
L Fdback（L Feedback）	**−100…+100%**
	左チャンネルのフィードバック量
R Fdback（R Feedback）	**−100…+100%**
	右チャンネルのフィードバック量
Dry:Wet	**Dry、1:99…99:1、Wet**
	エフェクト音とダイレクト音のバランス
In Level（Input Level）	**0…100%**
	エフェクト入力音のレベル

：Oscilator Frequency [Hz]
オシレーターの周波数を設定します。

30: Rotary Speaker

ロータリー・スピーカーをシミュレートしたエフェクトです。低音側ローターと高音側ホーンを別々にシミュレートし、リアルなサウンドが得られます。また、マイクロフォンのセッティングもステレオでシミュレートしています。

Speed Sw（Speed Switch）	**Slow、Fast**
	スピーカーの回転速度スロー/ファーストの切り替え
HornRatio（Horn Ratio）	**Stop、0.50…2.00**
	高音側ホーンの回転速度の調節、1.00で標準、Stopでは停止
RotorRatio（Rotor Ratio）	**Stop、0.50…2.00**
	低音側ローターの回転速度の調節、1.00で標準、Stopでは停止
Rotor:Horn（Horn:Rotor Balance）	**Rotor、1:99…99:1、Horn**
	高音側ホーンと低音側ローターの音量バランス
Rotate Sw（Rotate Switch）	**Rotate、Stop**
	スピーカーの回転/ストップの切り替え
HrnAccel（Horn Acceleration）	**0…100**
	高音側ホーンの回転速度の切り替えの速さ
RtrAccel（Rotor Acceleration）	**0…100**
	低音側ローターの回転速度の切り替えの速さ
MicDistance	**0…100**
	マイクロフォンとロータリー・スピーカーの距離
MicSpread	**0…100%**
	左右のマイクロフォンの角度
Dry:Wet	**Dry、1:99…99:1、Wet**
	エフェクト音とダイレクト音のバランス

：Horn Acceleration、：Rotor Acceleration
実際のロータリー・スピーカーではスロー/ファーストの切り替えをしても急には変わらず、だんだんとスピードが変わっていきます。
“ Horn Acceleration ”は、この切り替えの速さを設定します。

：MicDistance、：MicSpread
ステレオでのマイク・セッティングのシミュレーションです。

モノラル・タイプ・エフェクト

MONO TYPE

Category	No.	Name	Size
Reverb&Delay	31	Mono Reverb Hall	1
	32	Mono Reverb Plate	1
	33	Mono Reverb Room	1
	34	Mono ER	1
	35	Mono Delay	1
	36	Mn.Multitap Delay	1
Modulation&Pitch	37	Mono Chorus	1
	38	Mono Flanger	1
	39	Mono Phaser	1
	40	Mono Tremolo	1
	41	Mn.Pitch Shifter	1
Dynamics&Filter	42	Mono Compressor	1
	43	Mono Limiter	1
	44	Mono Expander	1
	45	Mono Gate	1
	46	Mono Filter	1
	47	Mono Wah	1
SFX&Etc	48	AnalogRecord	1
	49	Mn.Ring Modulator	1
	50	Tube Pre Amp Sim	1
	51	Mic Simulator	2
Multi	52	GuitarMulti	8

カテゴリー:Reverb&Delay
リバーブ・ディレイ系エフェクト

31: Mono Reverb Hall

32: Mono Reverb Plate

Rev Time（Reverb Time）	**0.1…10.0sec**
	残響時間
LoDamp（Low Damp）	**THRU、21Hz…8.00kHz**
	低域の減衰量
HiDamp（High Damp）	**53Hz…20.0kHz、THRU**
	高域の減衰量
Dry:Wet	**Dry、1:99…99:1、Wet**
	エフェクト音とダイレクト音のバランス
SideRflct（Side Reflection）	**0…100%**
	横壁の反射量
BackRflct（Back Reflection）	**0…100%**
	後ろからの反射量

33: Mono Reverb Room

Rev Time（Reverb Time）	**0.1…3.0sec**
	残響時間
LoDamp（Low Damp）	**THRU、21Hz…8.00kHz**
	低域の減衰量
HiDamp（High Damp）	**53Hz…20.0kHz、THRU**
	高域の減衰量
Dry:Wet	**Dry、1:99…99:1、Wet**
	エフェクト音とダイレクト音のバランス
SideRflct（Side Reflection）	**0…100%**
	横壁の反射量
BackRflct（Back Reflection）	**0…100%**
	後ろからの反射量

34: Mono ER

Type	**Sharp、Loose、Modulated、Reverse**
	初期反射音の減衰のカーブ
ER Time	**10…800msec**
	初期反射音の長さ
Predly（Pre Delay）	**0…200msec**
	原音から最初の初期反射音までの時間
Dry:Wet	**Dry、1:99…99:1、Wet**
	エフェクト音とダイレクト音のバランス
LoDamp（Low Damp）	**THRU、21Hz…8.00kHz**
	低域の減衰量
HiDamp（High Damp）	**53Hz…20.0kHz、THRU**
	高域の減衰量

35: Mono Delay

Time（Delay Time）	**0…2.730sec（1.360sec）**
	ディレイ・タイム
Feedback（Feedback）	**−100…+100%**
	フィードバック量
In Level（Input Level）	**0…100%**
	エフェクト入力音のレベル
Dry:Wet	**Dry、1:99…99:1、Wet**
	エフェクト音とダイレクト音のバランス
LoDamp（Low Damp）	**THRU、21Hz…8.00kHz**
	低域の減衰量
HiDamp（High Damp）	**53Hz…20.0kHz、THRU**
	高域の減衰量
Analog（Analog Satulation）	**0…100%**
	アナログ歪みの量

36: Mn.Multitap Delay （Mono Multitap Delay）

Tap1Time	**0…2.730sec（1.360sec）**
	タップ1のディレイ・タイム
Tap2Time	**0…2.730sec（1.360sec）**
	タップ2のディレイ・タイム
Tap3Time	**0…2.730sec（1.360sec）**
	タップ3のディレイ・タイム
WetLevel	**0…100%**
	エフェクト音のレベル
Tap1Level	**0…100%**
	タップ1の出力レベル
Tap2Level	**0…100%**
	タップ2の出力レベル
Tap3Level	**0…100%**
	タップ3の出力レベル
DryLevel	**0…100%**
	ダイレクト音のレベル
LoDamp（Low Damp）	**THRU、21Hz…8.00kHz**
	低域の減衰量
HiDamp（High Damp）	**53Hz…20.0kHz、THRU**
	高域の減衰量

カテゴリー:Modulation モジュレーション系エフェクト

37: Mono Chorus

***Speed（LFO Speed）**	**0.02…20.00Hz**
	LFOスピード
***Depth**	**0…100**
	LFO変調の深さ
PreDly（Pre Delay）	**0.0…50.0msec**
	ディレイ・タイム
Dry:Wet	**Dry、1:99…99:1、Wet**
	エフェクト音とダイレクト音のバランス
Waveform（LFO Waveform）	**Triangle、Sine**
	LFO波形
LoDamp（Low Damp）	**THRU、21Hz…8.00kHz**
	低域の減衰量
HiDamp（High Damp）	**53Hz…20.0kHz、THRU**
	高域の減衰量
Waveform（LFO Waveform）	**Triangle、Sine**
	LFO波形
Analog（Analog Satulation）	**0…100%**
	アナログ歪みの量

38: Mono Flanger

***Speed（LFO Speed）**	**0.02…20.00Hz**
	LFOスピード
***Depth**	**0…100**
	LFO変調の深さ
Feedback	**−100…+100%**
	フィードバック量
Dry:Wet	**Dry、1:99…99:1、Wet**
	エフェクト音とダイレクト音のバランス
Waveform（LFO Waveform）	**Triangle、Sine**
	LFO波形
LFO Shape	**−100…+100%**
	LFO波形を変化させる割合
Fb HiCut（Feedback High Cut）	**53Hz…20.0kHz、THRU**
	フィードバックの高域の減衰量
Delay	**0…50.0ms**
	左右のディレイ・タイム
LoDamp（Low Damp）	**THRU、21Hz…8.00kHz**
	低域の減衰量
HiDamp（High Damp）	**53Hz…20.0kHz、THRU**
	高域の減衰量

39: Mono Phaser

***Speed（LFO Speed）**	**0.02…20.00Hz**
	LFOスピード
Depth	**0…100**
	LFO変調の深さ
Resonance	**−100…+100%**
	レゾナンス量
Dry:Wet	**Dry、1:99…99:1、Wet**
	エフェクト音とダイレクト音のバランス
Manual	**0…100**
	効果のかかる周波数

LFO Shape	**−100…+100**
	LFO波形を変化させる割合
Reso HiCut（Resonance High Cut）	**53Hz…20.0kHz、THRU**
	レゾナンスの高域の減衰量
Type	**Blue、U-VB**
	フェイザーのタイプ
Waveform（LFO Waveform）	**Triangle、Sine**
	LFO波形

40: Mono Tremolo

***Speed（LFO Speed）**	**0.02…20.00Hz**
	LFOスピード
***Depth**	**0…100**
	LFO変調の深さ
Waveform（LFO Waveform）	**Triangle、Sine、Square、Saw up、Saw down**
	LFO波形
Dry:Wet	**Dry、1:99…99:1、Wet**
	エフェクト音とダイレクト音のバランス
LFO Shape	**−100…+100%**
	LFO波形を変化させる割合

41: Mn.Pitch Shifter （Mono Pitch Shifter）

PitchShift	**−24…+24/2tone**
	半音単位でのピッチシフト量
Fine	**−100…+100cent**
	セント単位でのピッチシフト量
Lo/Hi Cut（Low/High Cut）	**Lo:-50%…、Flat、…Hi:-50%**
	低域/高域の減衰量
Dry:Wet	**Dry、1:99…99:1、Wet**
	エフェクト音とダイレクト音のバランス
Feedback	**−100…+100%**
	フィードバック量
In Level（Input Level）	**0…100%**
	エフェクト入力音のレベル

カテゴリー:Dynamics&Filter ダイナミクス・フィルター系エフェクト

42: Mono Compressor

Threshold	**−30.0…0.0dB**
	圧縮の効果のかかるレベル
Ratio	**1.00:1…20.0:1**
	信号の圧縮比
Attack	**0…1.00sec**
	アタック・タイム
Release	**0…10.0sec**
	リリース・タイム
Responce	**Slow、Medium、Fast**
	応答の速さ
Tube Sat（Tube Satulation）	**0…100**
	真空管歪みの深さ
Out Gain（Output Gain）	**−24.0…+24.0dB**
	出力ゲインレベル

43: Mono Expander

Threshold	**−48.0…0.0dB**
	圧縮の効果のかかるレベル
Ratio	**1.00:1…20.0:1**
	信号の圧縮比
Attack	**0…1.00sec**
	アタックタイム
Release	**0…10.0sec**
	リリース・タイム
Responce	**Slow、Medium、Fast**
	応答の速さ
Out Gain（Output Gain）	**−24.0…+24.0dB**
	出力ゲインレベル

44: Mono Limiter

Threshold	**−48.0…0.0dB**
	圧縮の効果のかかるレベル
Attack	**0…1.00sec**
	アタック・タイム
Release	**0…10.0sec**
	リリース・タイム
Out Gain（Output Gain）	**−24.0…+24.0dB**
	出力ゲインレベル
Responce	**Slow、Medium、Fast**
	応答の速さ
Tube Sat（Tube Satulation）	**0…100**
	真空管歪みの深さ

45: Mono Gate

Threshold	**−48.0…0.0dB**
	効果のかかるレベル
Attack	**0…1.00sec**
	アタックタイム
Release	**0…10.0sec**
	リリース・タイム
Range	**−inf、−48…0.0dB**
	圧縮レベル
Responce	**Slow、Medium、Fast**
	応答の速さ
PreDelay（Pre Delay Time）	**0…200ms**
	ディレイ・タイム
Out Gain（Output Gain）	**−24.0…+24.0dB**
	出力ゲインレベル

46: Mono Filter

Fc Bottom（Control Fc Bottom）	**53Hz…20.0kHz**
	コントロールする周波数の下限
Fc Top（Control Fc Top）	**53Hz…20.0kHz**
	コントロールする周波数の上限
Resonance	**0…100%**
	レゾナンス量
Trim	**0…100%**
	フィルターレベルの調整トリム
FilterType	**HPF、BPF、LPF**
	フィルターのタイプ
Control（Control Source）	**Envelope、LFO**
	コントロール・ソースの切替

Polarity	**[+]Plus、[−]Minus**
	コントロールの反転
Dry:Wet	**Dry、1:99…99:1、Wet**
	エフェクト音とダイレクト音のバランス
Waveform（LFO Waveform）	**Triangle、Sine、Saw**
	LFO波形
LFO Speed	**0.02…20.00Hz**
	LFOスピード
LFO Step	**0…256**
	LFOステップ
Env.Resp（Envelope Responce）	**Slow、Medium、Fast**
	エンベロープ・コントロールの応答の速さ
Env.Sens（Envelope Sensitivity）	**0…100%**
	エンベロープ・コントロールの感度

47: Mono Wah

Control（Control Source）	**Envelope、LFO、Manual**
	コントロール・ソースの切替
Wah.Type	**Y-CRY、RM-A、RM-B、J-CRY、VOX、M-VOX**
	ワウのタイプ
Env.Resp（Envelope Responce）	**Slow、Mediumd、Fast**
	エンベロープ・コントロールの応答の速さ
Env.Sens（Envelope Sensitivity）	**0…100%**
	エンベロープ・コントロールの感度
Waveform（LFO Waveform）	**Triangle、Sine、Saw**
	LFO波形
***LFO Speed**	**0.02…20.00Hz**
	LFOスピード
LFO Step	**0…256**
	LFOステップ
***Manual（Manual Control）**	**0…100**
	マニュアルでのコントロール
DirectMix（Direct Mix Level）	**0…100%**
	ダイレクト音のミックス・レベル
Wah Level	**0…100**
	ワウ・レベル

カテゴリー：Special Effect
スペシャル・エフェクト

48: Mn.Analog Record （Mono Analog Record）

RPM	**33 1/3、45、78**
	レコードの回転数
Wah（Wah Flutter）	**0…100%**
	レコードの曲がりの深さ
Bend	**0…100%**
	レコードの曲がりの幅
Dry:Wet	**Dry、1:99…99:1、Wet**
	エフェクト音とダイレクト音のバランス
ClickLevel（Click Noise Level）	**0…100%**
	クリック・ノイズのレベル
ClickAngle（Click Angle）	**0…100**
	盤面の引っかき傷の角度
LoDamp（Low Damp）	**THRU、21Hz…8.00kHz**
	低域の減衰量
HiDamp（High Damp）	**53Hz…20.0kHz、THRU**
	高域の減衰量
ClickPoint	**0…100**
	レコードの曲がった位置から引っかき傷まで相対距離
WhiteLevel（White Noise Level）	**0…100%**
	ホワイト・ノイズのレベル
NoiseLoCut（Noise Low Cut）	**THRU、21Hz…8.00kHz**
	ノイズの低域カット周波数
NoiseHiCut（Noise High Cut）	**53Hz…20.0kHz、THRU**
	ノイズの高域カット周波数

49: Mn.Ring Modulator （Mono Ring Modulator）

Oscilator（Oscilator Frequency）	**0…12.00kHz**
	オシレーター周波数
***LFO Speed**	**0.02…20.00Hz**
	オシレーター周波数を変調するLFOスピード
***LFO Depth**	**0…100%**
	オシレーター周波数のLFO変調の深さ
Dry:Wet	**Dry、1:99…99:1、Wet**
	エフェクト音とダイレクト音のバランス
Delay（Delay Time）	**0…2.730sec（1.360sec）**
	ディレイ・タイム
Feedback	**−100…+100%**
	フィードバック量
HiDamp（High Damp）	**53Hz…20.0kHz、THRU**
	高域の減衰量
In Level（Input Level）	**0…100%**
	エフェクト入力音のレベル

50: Tube Pre Amp Sim （Tube Pre Amp Simulator）

真空管プリアンプをシミュレーションしたエフェクトです。直列につないだ2本の真空管の設定を個別にできるので
独特のあたたかみのある音をつくることができます。

Tube1.Gain	**−24.0…+24.0dB**
	真空管増幅回路1のゲイン
Tube1.Sat（Tube1 Satulation）	**0…100%**
	真空管増幅回路1のサチュレーション量
Tube2.Gain	**−24.0…+24.0dB**
	真空管増幅回路2のゲイン
Tube2.Sat（Tube2 Satulation）	**0…100%**
	真空管増幅回路2のサチュレーション量
Tb1.LoCut（Tube1 Low Cut）	**THRU、21Hz…8.00kHz**
	真空管増幅回路1の低域の減衰量
Tb1.HiCut（Tube1 High Cut）	**53Hz…20.0kHz、THRU**
	真空管増幅回路1の高域の減衰量
Tb2.LoCut（Tube2 Low Cut）	**THRU、21Hz…8.00kHz**
	真空管増幅回路2の低域の減衰量
Tb2.HiCut（Tube2 High Cut）	**53Hz…20.0kHz、THRU**
	真空管増幅回路2の高域の減衰量
Tube1Bias	**0…100%**
	真空管1のバイアス調整量
Tb1.Phase（Tube1 Phase）	**Normal、Inverted**
	真空管増幅回路1の出力位相
Tube2Bias	**0…100%**
	真空管2のバイアス調整量
Out Level（Output Level）	**-48.0…0.0dB**
	出力音量のレベル

51: Mic Simulator

さまざまなマイクをシミュレーションしたエフェクトです。プリアンプの調整も行えます。

MicType（Microphone Type） **Vntg.Dy、Multi.Cn、Prcs.Cn、Whale、Vo.Cn、Vo.Tube、BDr.Dy** マイクのタイプ	
MicPosition（Microphone Position）	**Close、On、Off、Far** マイクの位置
PreAmp G（Pre Amp Gain）	**−24.0...+24.0dB** 真空管プリアンプのゲイン
TubeSat（Tube Satulation）	**0...100%** 真空管のサチュレーション量
TubeBias	**0...100** 真空管のバイアス調整量
LowCut	**THRU、21Hz...8.00kHz** 低域の減衰量
HiCut（High Cut）	**53Hz...20.0kHz、THRU** 高域の減衰量
Out Level（Output Level）	**−48.0...0.0dB** 出力レベル

カテゴリー:Multi Effect
マルチ・エフェクト

52: GuitarMulti

ギター用のマルチ・チェイン・エフェクトです。

チェイン:[Wah]-[Comp]-[Mod]-[Amp]-[Dly]

チェイン構成エフェクトのパラメーター

Wah（Wah Wah）

Control（Control Source）	**Envelope、Manual** コントロール・ソースの切替
Wah.Type	**Y-CRY、RM-A、RM-B、J-CRY、VOX、M-VOX** ワウのタイプ
Env.Resp（Envelope Responce）	**Slow、Medium、Fast** エンベロープ・コントロールの応答の速さ
Env.Sens（Envelope Sensitivity）	**0...100%** エンベロープ・コントロールの感度
***Manual（Manual Control）**	**0...100** マニュアルでのコントロール
DirectMix（Direct Mix Level）	**0...100%** ダイレクト音のミックス・レベル
Wah Level	**0...100** ワウ・レベル

Comp（Compressor）

Threshold	**−48.0...0.0dB** 圧縮の効果のかかるレベル
Attack	**0...1.00sec** アタック・タイム
OutGain（Output Gain）	**−24.0...+24.0dB** 出力ゲインレベル

Mod（Modulation）

ModType（Modulation Type）	**Chorus、Flanger、Tremolo** モジュレーションタイプ
Speed（LFO Speed）	**0.02...20.00Hz** LFOスピード
Shape（LFO Shape）	**−100...+100%** LFO波形を変化させる割合
Depth	**0...100** LFO変調の深さ

Amp（AmpCabModeling）

ギターアンプ・キャビネットをモデリングしたエフェクトです。

AmpType（AmpType） **AC15、AC30、AC30TB、BLK2x12、TWD1x12、TWD4x10、BTQ CL、BTQ OD、UKBUES、UK '70S、UK '80S、UK '90S、UK MDN、RECTO、US HI-G** アンプのタイプ	
DRIVE（Drive Level）	**1...100** 歪みの量
VOLUME（Volume Level）	**1...100** 音量レベル
CabType（CabinetType） **1x12TWD、2x10BLK、2x12BLK、1x12VOX、2x12VOX、4x10TWD、、AD412、UK-H30、UK-T75、US-V30、OFF** キャビネットのタイプ	
BASS	**0...100** 低音のレベル
MIDDLE	**0...100** 中音のレベル
TREBLE	**0...100** 高音のレベル
PRESENCE	**0...100** 高域のレベル
NR.Thrsh（NoiseReduction Threshold）	**0...100**

Dly（Long Delay）

Time（Delay Time）	**0...10.0sec（5.0sec）** ディレイ・タイム
Feedback	**−100...+100%** フィードバック量
In Level（Input Level）	**0...100%** エフェクト入力音のレベル
Dry:Wet	**Dry、1:99...99:1、Wet** エフェクト音とダイレクト音のバランス
LoDamp（Low Damp）	**THRU、21Hz...8.00kHz** 低域の減衰量
HiDamp（High Damp）	**53Hz...20.0kHz、THRU** 高域の減衰量

付録

故障とお思いになる前に

電源が入らない

□ 電源コードがコンセントに接続されていますか？（→p.1）

□ リア・パネルのPOWER ON（主電源）スイッチがオンになっていますか？（→p.1）

ディスプレイに何も表示されない

□ トップ・パネルのパワー・オン・キーが点灯していますか？（→p.1）

□ コントラストの調整はできていますか？（→p.9）

ディスプレイに縦線が入っている

□ 表示内容によって、ディスプレイに縦線が表れることがありますが、故障ではありません。

→ 画面が見にくい場合は、コントラストと角度の調整を行ってください（→p.9）。

タッチビューの反応が悪い

□ **SYSTEM**キーを押して、の**“ Control ”**タブ・ページの**“ Touch Panel Calibration ”**でタッチパネルの調整を行ってください（→p.95）。

音が出ない

□ 本機および接続している機器の電源がオフになっていませんか？（→p.1）

□ **MASTER**フェーダーまたは、**MONITOR LEVEL**ツマミ、**PHONES1、2 VOLUME**ツマミの値が下がっていませんか？

□ チャンネルの音量レベルが下がっていませんか？
ペア・オンを使用した後のペア・オフ時や、オートメーションを使用した後、実際の音量レベルとフェーダーの位置が一致しない場合があります。

→ **MIXER**、**FADER/PAN/AUTOMATION**、**“ Fader Pan ”**タブ・ページで確認して、フェーダーを上下に動かして、実際の音量レベルにフェーダーの位置を一致させ、その後、適切なレベルになるように調整してください。

□ ソロの設定をしていませんか？

→ ソロの設定をしているとソロがオフになっているチャンネルからは音声が出ません。

再生音が聞こえない、小さい

□ **REC/PLAY**キーがPLAYになっていますか？（→p.8）

□ **CH ON**キーがオンになっていますか？（→p.8）

□ ソロがオンにしているトラックの音声が無音になっていませんか？（→p.8、97）

□ キュー選択時、各チャンネルのキュー・レベルが下がっていませんか？

→ **MIXER**、**SOLO/MONITOR**、**“ CueLevel ”**タブ・ページでキュー・レベルを上げてください。（→p.51）

□ **EFFECT**、**“ InsertEFF ”**タブ・ページで、**Trim**のレベルを小さくしていませんか？

→ インサートエフェクトをNO EFFECTにしていても、インサートエフェクトにチャンネルをアサインしていれば、そのチャンネルの音量は**Trim**で設定した大きさになります。

□ **CD Monitor**がオンになっていませんか？（→p.123）

□ **1−16/17−32**キーの設定は合っていますか？（→p.9）

入力した音が聞こえない、小さい

□ **TRIM**ツマミが適正なレベルまで上がっていますか？

□ 各入力端子に接続後、各ミキサー・チャンネルに正しく入力しましたか？

→ **MIXER**、**INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN**、**“ Ch Assign ”**タブ・ページで各ミキサー・チャンネルに入力してください（→p.42）。

□ 音声が入力されているかを確認してください。

→ **METER**キーを押して**“ Meter Trk View ”**の**“ Select Level Meter Position ”**で**“ CH-Input ”**を選び、各ミキサー・チャンネルの音声が入力されていることをメーターで確認します（→p.42）。

□ アナログ・コンプレッサーを使用していませんか？（→p.46）

□ **REC/PLAY**キーがRECになっていますか？（→p.8）

□ モニターの設定は適切ですか？

→ **MIXER**、**SOLO/MONITOR**、**“ Monitor ”**タブ・ページでモニターする対象を選びます（通常**“ MasterLR ”**をオン）。**“ Rhythm ”**や**“ Cue ”**をオンにしたときは、これらの音量レベルを上げます（→p.48）。

□ **CH ON**キーがオンになっていますか？（→p.8）

□ **PAD**キーがオンになっていませんか？

□ INPUT1とGUITAR INを同時に使っていませんか？

→ INPUT1とGUITAR INは共用です。GUITAR INにギターが接続されているときは、INPUT1は使えません。

□ キュー選択時、各チャンネルのキュー・レベルが下がっていませんか？

→ **MIXER**、**SOLO/MONITOR**、**“ CueLevel ”**タブ・ページでレベルを上げてください（→p.51）。

□ **1−16/17−32**キーの設定は合っていますか？（→p.9）

□ **EFFECT**、**“ InsertEFF ”**タブ・ページで、**Trim**のレベルを小さくしていませんか？

→ インサートエフェクトをNO EFFECTにしていても、インサートエフェクトにチャンネルをアサインしていれば、そのチャンネルの音量は**Trim**で設定した大きさになります。

CD-R/RWドライブに入れたオーディオCDの音が出ない

□ ミキサー・チャンネルに、内蔵CD-R/RWドライブからの出力が正しくアサインされていますか？

→ **MIXER**、**INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN**、**“ CH Assign ”**タブ・ページで、ミキサー・チャンネルに正しくアサインしてください。

□ 振動や衝撃を与えませんでしたか？
本機に内蔵されているCD-R/RWドライブは脱着が可能なものが、取り付けられています。

→ CD-R/RWドライブの取り付け状態を確認してください。（→p.181「内蔵CD-R/RWドライブの確認」）

オーディオCDの音以外の音が出ない

□ **CD**、**CD PLAYER**の**CD Monitor**ボタンがオンになっていませんか？

→ **CD Monitor**ボタンがオンの場合、内蔵CDドライブ以外の音はすべてミュートされます。内蔵CDドライブでオーディオCDをモニターするとき以外は、オフに設定してください。（→p.123）

AUX OUTから音が出ない

「外部エフェクトがかからない（AUX OUT）」（→p.168）

リズム音が出ない

リズム「リズム音がでない」(→p.168)

スクラブ再生音が聞こえない

□ スクラブ・ページで選択しているトラックが違いませんか?
→ 正しいトラックを選択してください。

フェーダーが効かない、動かない

チャンネル・フェーダーが効かない

□ ペア・オン時、チャンネル1〜32[*16]のうち、偶数チャンネルのフェーダーは効きません。
偶数チャンネルの音声レベルは、左隣りの奇数チャンネルのフェーダーでコントロールします。

□ ペア・オンを使用した後のペア・オフ時や、オートメーションを使用した後、チャンネルの音声レベルとフェーダーの位置が一致しない場合があります。(D16XDのみ)
→ フェーダーを上下に動かして、実際の音量レベルにフェーダーを一致させてください。

フェーダーが動かない、止まらない、振動する(D32XD)

□ タッチセンスの感度調整が合っていないと、フェーダーのツマミに触れたことが検知できなかったり、触れて無くてもタッチしたように誤動作することがあります。
→ タッチセンスを調整してください。(→p.126)

録音できない

□ 本機の各チャンネル・フェーダーが下がっていませんか?

□ 録音先トラックの**REC/PLAY**キーがRECになっていますか?

□ **CH ON**キーがオンになっていますか?(→p.8)

□ ディスク容量が不足していませんか?
→ カウンター表示を**“ FreeTime ”**にして、録音可能な時間を確認してください。(→p.38、97)
→ バックアップしたソングや不要なソングを消去して、ディスクの空き容量を増やしてください。(→p.41、82)

□ 録音する入力ソースがミキサー・チャンネルに正しく入力されていますか?
→ **MIXER**、**INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN**、**“ Ch Assign ”**タブ・ページで入力の行き先をミキサー・チャンネルに割り当ててください。(→p.42)

□ **REC/PLAY MODE**が適正ですか?(→p.64、150)

デジタル入力ができない

□ S/P DIF入力を行うときは**MIXER**、**INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN**、**“ Ch Assign ”**タブ・ページの**“ Source select ”**を**“ S/P DIF ”**にして、アサインしたいチャンネルの入力にデジタル入力を設定してください(→p.44)。

□ S/P DIF入力のフォーマットが異なりませんか?
→ S/P DIFフォーマットに準拠した楽器やデジタル・オーディオ機器を接続してください。

□ カレント・ソングと入力のサンプリング周波数/bit数は一致していますか?

デジタル出力ができない

□ ADAT出力のアサインは適切ですか?
→ ADAT出力のアサインを設定してください(→p.47)。

録音時のレベルよりも再生時のレベルが小さい

□ インプットEQを使ったときに、アッテネーターを低くして録音した場合、再生時にアッテネータを戻すのを忘れていませんか?

□ 録音時に録音レベルの設定をPST(ポスト・フェーダー)にし、ユニティゲインよりも低いレベルで録音したあと、その設定のまま再生していませんか?
→ 録音したレベルで再生する場合はチャンネル・フェーダーをユニティゲインに設定してください。

入力音または録音した音にノイズやひずみが多い

□ **TRIM**ツマミが適正ですか?**TRIM**ツマミの値が大きすぎると音がひずみ、小さすぎるとノイズが多くなります。
→ INPUT 1〜INPUT 8端子(オプション装着時はINPUT 1〜INPUT 16端子)の**TRIM**ツマミは、**METER**キーを押して**“ Meter Trk View ”**の**“ Select Level Meter Position ”**で**“ CH-Input ”**を選びレベル・メーターの**“ CLP ”**が点灯しない範囲で、できるだけ大きい値になるように調整することによって適正値が得られます。

□ エフェクトを使用していませんか?
→ エフェクトの中には歪みやノイズを加えるエフェクトがあります。エフェクトを使用しない状態で、歪みやノイズがないことを確認してください。

□ エフェクトの入力または出力がひずむ場合、次のように調整します。
→ **入力**
インサート・エフェクト:
EFFECT、**“ InsertEFF ”**タブ・ページでメーターを確認しながら、**TRIM**ツマミなど入力側の音量を**“ CLP ”**が点灯しない範囲で調整します。
マスター・エフェクト:
MIXER、**SEND(EFF/AUX[*/REC])**、**“ EFF1Send ”**/**“ EFF2Send ”**タブ・ページでメーターを確認しながら、各センド音量を**“ CLP ”**が点灯しない範囲で調整します。
ファイナル・エフェクト:
EFFECT、**“ FinalEFF ”**タブ・ページでメーターを確認しながら、各チャンネルの音量を**“ CLP ”**が点灯しない範囲で調整します。
→ **出力**
インサート・エフェクト:
各エフェクト・パラメーターまたは**TRIM**ツマミを調整して、耳で確認します。
マスター/ファイナル・エフェクト:
EFFECT、**“ MasterEFF ”**/**“ FinalEFF ”**タブ・ページでメーターを確認し、各エフェクト・パラメーターを**“ CLP ”**が点灯しない範囲で調整します。

□ EQでひずむ場合、以下の調整をします。
→ EQのゲイン値を調整します(→p.48)。
→ アッテネーターを調整します(→p.48)。

□ アナログ・コンプレッサーを使用していませんか?
→ コンプレッサーのパラメーターを調整します(→p.46)。

□ 録音時、録音後にCueを使用しましたか?
→ チャンネル・フェーダーとチャンネルのCueレベルの両方が上がっていないことを確認してください(→p.51)。

エフェクトがかからない

□ エフェクト・プログラム番号000を選んでいませんか?
→ **“ EffectNumber ”**に**“ 000 ”**(=NO EFFECT)以外を選んでください。

インサート・エフェクトがかからない

□ エフェクトの挿入位置は適正ですか?
→ **EFFECT**、**“ RoutingA/RoutingB[*EFFRouting] ”**タブ・ページで、入力音にかけるときは**“ IN ”**に、再生音にかけるときは**“ TR ”**に設定します(→p.57)。
→ **EFFECT**、**“ RoutingA/RoutingB[*EFFRouting] ”**タブ・ページで、エフェクトのアサイン・チャンネル(トラック)が正しいか確認してください(→p.57)。

マスター・エフェクトがかからない

□ 各チャンネルからのセンド・レベル設定が0または0付近になっていませんか?
→ **MIXER**、**SEND(EFF/AUX[*/REC])**、**“ EFF1Send ”**/**“ EFF2Send ”**タブ・ページのセンド・レベルを上げてください。

□ リターン・レベル設定が0または0付近になっていませんか?
→ **EFFECT**、**“ MasterEFF ”**タブ・ページの**“ Retern Level ”**でリターン・レベルを上げてください。

□ **MONITOR OUT L/R**端子からの音をモニターしている場合に、マスター・バスの出力をオフにしていませんか?
→ **MIXER**、**SOLO/MONITOR**、**“ Monitor ”**タブ・ページで**“ MasterLR ”**ボタンを押してオンにしてください。

ファイナル・エフェクトがかからない

□ **MONITOR OUT L/R**端子からの音をモニターしている場合に、マスター・バスの出力をオフにしていませんか?
→ **MIXER**、**SOLO/MONITOR**、**“ Monitor ”**タブ・ページで**MasterLR**ボタンを押してオンにしてください。

エフェクトがエクスプレッション・ペダルやMIDIでコントロールできない

□ **SYSTEM**、**“ Control ”**タブ・ページの**“ Control Change Assign ”**で選んだエフェクトが有効になっていますか?
→ **EFFECT**、**“ RoutingA/RoutingB[*EFFRouting] ”**タブ・ページでエフェクトが有効になっているか確認してください。

□ コントロールするデバイスは正しいですか?
→ **SYSTEM**、**“ Control ”**タブ・ページの**“ Control Change Device ”**で設定したデバイスを使って、コントロールしてください(→p.126)。

□ 選択したエフェクトに、エフェクト・プログラム番号**“ 000 ”**(=NO EFFECT)や、コントロール機能を含まないエフェクト・プログラム番号を選択していませんか?

□ MIDIでコントロールするとき、本機と送信するMIDI機器のMIDIチャンネル番号が一致していますか?(→p.132)

□ エフェクト・プログラムの**Ctrl**がオンになっていますか?(→p.119)

外部エフェクトがかからない(AUX OUT)

□ 外部センド・レベル設定が0または0付近になっていませんか?
→ **MIXER**、**Send(EFF/AUX[*/REC])**、**“ AUX1Send ”**/**“ AUX2Send ”**タブ・ページで外部センド・レベルを上げてください。

□ 外部エフェクトからの出力をINPUT 1〜INPUT 8端子(オプション装着時はINPUT 1〜INPUT 16端子)端子に接続し、ミキサー・チャンネルに入力しましたか?
→ **MIXER**、**INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN**、**“ CH Assign ”**タブ・ページで割り当ててください。

□ サブ・ミキサーの入力設定が適正ですか?(→p.45、101)

リズム

リズム音が出ない

□ **TEMPO**、**“ SetUp ”**タブ・ページの**Rhythm On**ボタンがオフになっていませんか?
→ **Rhythm On**ボタンをオンに設定してください。

□ リズム・アサインはの設定は適正ですか?
→ **CH Input**にアサインしているときは、リズムをミキサー・チャンネルに入力してください。

□ レコーダーが停止していませんか?
→ **PLAY**キーを押して再生してください。リズムはレコーダーが録音/再生中に鳴ります。
停止時にリズム音を確認したいときは、**TEMPO**、**“ SetUp ”**タブ・ページで**Prev**ボタンをオンにしてください。

□ 無音のリズム・パターンを選んでいませんか?

□ リズムの音量が下がっていませんか?
→ **TEMPO**、**“ SetUp ”**タブ・ページの**“ Vol. ”**で音量を調整してください。

リズム音が消えない

□ **Rhythm On**ボタンをオフにしていますか?(→p.61)

□ リズム・アサインは、**“ Moniter ”**や**“ Master ”**になっていますか?

リズムが選べない

□ 96kHz/24bitのソングを選んでませんか?
→ 96kHz/24bitのソングの場合は、Metro、Hihat、Blankしか選べません。

キーを押しても機能しない

□ 再生/録音などのレコーダーが動作している間は、キーが効かないものがあります。
→ 停止した後、操作してください。

□ スクラブがオンになっている間は、キーが効かないものがあります。
→ スクラブをオフにした後、操作してください(→p.40、148)。

□ ダイアログが表示されていませんか?
→ **Yes**、**No**ボタンなどを押しダイアログを閉じてください。

1-16/17-32キーが効かない(D32XD)

□ 24bitのソングで使用できるのは、16チャンネルまでなので無効です。

□ チャンネル・フェーダーのツマミに触れている間は無効になります。
→ ツマミに触れていなくても、タッチセンスの設定によっては、触れているように誤動作することがあります(→p.126)。

PAN、EQ、SENDなどのエディットができない

□ ペア・オン時、チャンネル1〜32[*16]のうち、偶数チャンネルのエディットはできません。
偶数チャンネルのエディットは、左隣りの奇数チャンネルでエディットを行います。

グループの設定ができない(D32XD)

□ チャンネル・フェーダーのツマミに触れている間は設定できません。
→ ツマミに触れていなくても、タッチセンスの設定によっては、触れているように誤動作することがあります(→p.126)。

MIDI

MIDIシーケンサーが同期しない/MIDIコントロールができない

□ MIDIケーブルが正しく接続されていますか？（→p.13）

□ MIDIケーブルが断線していませんか？

MTC、MIDIクロックで同期できない

□ マスターとスレーブの設定は正しいですか？（→p.132）

□ 本機が出力する同期信号とMIDIシーケンサーが受信する同期信号が一致していますか？

→ **MIDI/SYNC**、“ **MIDI/MMC** ”タブ・ページの**MIDI Sync**を確認してください。（→p.132）

□ “ **TempoSource** ”が“ **TempoTrack** ”のとき、テンポ・トラックにMIDIクロックやタップ・テンポが記録されていますか？（→p.63）

□ MIDIシーケンサーの同期に関する設定は適正ですか？

→ MIDIシーケンサーの「取扱説明書」を参照してください。

MMCを本機が受信しない

□ **MIDI/SYNC**、“ **MIDI/MMC** ”タブ・ページの“ **MMC Mode** ”が“ **Receive** ”になっていますか？

□ 上記同ページ“ **MMC Device ID** ”とMIDIシーケンサーのMMCデバイスIDが一致していますか？（→p.132）

→ 機種によってMIDIシーケンサーの設定が異なる場合があります。

□ MIDIシーケンサーがMMCを出力する設定になっていますか？

→ MIDIシーケンサーの「取扱説明書」を参照してください。

MIDIでシーンがコントロールができない

□ 本機とMIDIシーケンサーのMIDIチャンネルが一致していますか？

→ **MIDI/SYNC**、“ **MIDI/MMC** ”タブ・ページの“ **Global Ch** ”を確認してください。（→p.132）

□ プログラム・チェンジがオフになっていませんか？

→ **MIDI/SYNC**、“ **MIDI/MMC** ”タブ・ページで確認してください。（→p.132）

本機がスレーブで同期しない

→ MTCスレーブに設定した場合、同期がとれるまで数秒間かかる場合があります。

→ **Frame Rate**は合っていますか？（→p.132）。

→ MTCで同期させる場合、同期するMIDIシーケンサーがMTCに対応している必要があります。

MMCで他の機器をコントロールできない

□ **MIDI/SYNC**、“ **MIDI/MMC** ”タブ・ページで、“ **MMC Mode** ”が“ **Transmit** ”になっていますか？

□ MMCを受信する機器が、MMCを受信するように設定されていますか？

□ 本機のMMC Device IDと外部MIDI機器のMMC Device IDが一致していますか？

MIDIでミキサー・パラメーターのコントロールができない

□ コントロール・チェンジを受信する機器が、1～16の各MIDIチャンネルを記録できるように設定されていますか？

□ コントロール・チェンジがオフになっていませんか？

→ **MIDI/SYNC**、“ **MIDI/MMC** ”タブ・ページで確認してください。（→p.132）

CD-R/RW

書き込みができない

□ ファイナライズを実行したCD-R/RWディスクには、追加書き込みできません（→p.123）。

□ 別の機器で作成したデータがすでに書き込まれているCD-RWディスクには書き込みできません。

□ CDの書き込みに失敗しました。

→ CD-R/RWへの書き込み速度を、適切に設定してください。最高速度での書き込みで失敗した場合は、書き込み速度を遅く設定してください。また、高速書き込みに特化したディスクを使用すると、低速だと書き込めない場合があります。

→ ディスクを交換してください。

□ CDに書き込み時に選択できない速度がある。

→ ディスクの種類によって選択できる速度がかわります。

□ オーディオCDが作れない。

→ ブランク・ディスクを使用してください。

オーディオCDプレーヤーで再生できない

□ ファイナライズを実行しましたか？

→ **CD**、**CD WRITER**、“ **CD Utility** ”タブ・ページで**Finalize**ボタンを押して、ファイナライズを実行してください。（→p.125）

□ CD-Rディスクを使用していますか？

→ CD-RWディスクはCDプレーヤーで再生できないことがあるため、CD-Rディスクを使用することをお勧めします。

□ ディスクの種類を替えてみてください。

→ CD-R/RWディスクは、推奨ディスクの使用時でもCDプレーヤーによっては、再生できない場合があります。CD-R/RWディスクの種類を変えると再生できる場合があります。

音声ファイル

プレビューできない

□ 音声ファイルのフォーマットは対応しているものですか？

→ 対応しているフォーマットのWAVファイルをプレビューしてください。（→p.85、146）

USB

コンピューター側が本機を認識しない

□ USBケーブルが正しく接続されていますか？（→p.13）

□ 本機はUSB Slaveモードになっていますか？（→p.92）

コンピューターから取り外すときにエラーが出た

□ 正しい手順で取り外していますか？（→p.92）

接続時にソフトウェアやデバイス・ドライバのインストールを要求される

□ お使いのコンピューターのOSのバージョンは、本機に対応したものですか？（→p.92）

ADAT

“ ADAT.Out ”タブ・ページが表示されない

□ オプションのADAT I/Oボード（DIB-8）を取り付けていますか？

□ ソングに96kHz/24bitソングを選択していませんか？

各種のメッセージ

メッセージ・ダイアログは、OKボタンを押すと消えます。

Auto-Punch is not available in MTC Slave/ Master mode.

□ **MIDI Sync**の設定を**MTC Slave**もしくは**MTC Master**にしているときには、オート・パンチ録音はできません。

Battery voltage for Calendar is low.

□ カレンダー機能用電池の電圧が低下しています。

→ 「カレンダー機能用電池の交換方法」の手順に従い電池を交換してください（→p.179）。

Cannot have more than 100 Songs.

□ 1つのソング・ドライブに登録できるソングは最大100個です。

→ 不要なソングを削除してください。

Check Sum Error occured.

□ システムのロードに失敗しました。

→ 初めからもう一度やり直してください。再度表示されるときにはお客様相談窓口にお問合せください。

Clock source changed to internal because S/P DIF Error occured.

□ **S/P DIF**のクロックが正しく認識できないため、Word ClockのClock Sourceの設定がInternalに変更されました。

→ 外部機器から信号が正しく出力されているか確認してください。

→ 外部機器と正しく接続されているか確認してください。

→ 光デジタル・ケーブルに問題がないか確認してください。

Clock source changed to internal because the sampling frequencies do not match.

□ 外部のサンプリング周波数と、カレント・ソングのサンプリング周波数が適合しないので、**Word Clock**の**Clock Source**の設定が**Internal**に変更されました。

Completed.

□ 実行を正常に終了しました。

Continuous recording time limit exceeded.

□ 連続録音時間は12時間（96kHz時は6時間）までです。これ以上連続して録音できません。

Directory Path is too long.

□ ディレクトリの階層が深すぎてアクセスできませんでした。

→ 本機では64文字を超えるパスにアクセスできません。64文字を超える階層を作成しないでください。

Disc is not CD-RW.

□ CD-RW以外のディスクが挿入されています。

→ CD-RWディスクを挿入してください。

Disk too busy.

□ パンチ・イン－アウト録音やトラック編集を行うことによって、細かいデータが作られ、ドライブへアクセスが遅くなったときに表示されます。

→ **TRACK**、**“ EditTrk ”**タブ・ページの**“ OptimizeTrk ”**の**“ Mode ”**を**“ Normal ”**で実行してください。**“ OptimizeTrk ”**を実行してもエラー・メッセージが表示される場合は、**SYSTEM**、**“ DiskUtility ”**タブ・ページの**“ CheckDrive ”**を実行してください。

note *再生時に**“ Disk too busy. ”**が表示されるときは、**“ CheckDrive ”**の検査領域に**“ Current Song ”**を選んでください。録音時に表示されるときは**“ Current Partition ”**を選択してください。*

note *スタジオ等での重低音による振動で**“ Disk too busy. ”**が発生する場合があります。この場合はチェックドライブを実行する前に、本体の設置場所を変えるなどして回避してください。*

*Song Typeが48kHz/24bitのソングで、複数トラック(4トラック以上)を同時に録音する場合、ハードディスクの記録領域状態（断片化の具合）により、**“ Disk too busy. ”**のメッセージが出やすくなる場合があります。48kHz/24bitソングで、複数トラックの同時録音や同時編集を行った場合は、必ず**“ OptimizeTrk ”**（→p.73）を実行する事を推奨します。*

Drive Error occured.

□ ドライブのアクセス中にエラーが発生しました。

→ ソング・ドライブでの作業中にメッセージが出る場合は、**“ CheckDrive ”**を実行してください。**“ CheckDrive ”**を実行してもエラー・メッセージが表示される場合は、ドライブのフォーマットを行ってください。

→ PCドライブでの作業中にメッセージが出る場合は、PCドライブをフォーマットしてください。

→ CDドライブでの作業中にメッセージが出る場合は、別のメディアを使用してください。それでもメッセージが出る場合は、CD-R/RWドライブが故障している可能性があります。お客様相談窓口にお問合せください。

Exceeds drive capacity.

□ ドライブの残量が足りません。

→ ソング・ドライブでの作業中にメッセージが出る場合は、アンドゥ・データを消去するか、不要なソングを削除してください。もしくは、他のソング・ドライブを使用してください。

→ PCドライブでの作業中にメッセージが出る場合は、不要なフォルダ、ファイルを削除してください。

Exp/Cmp ratio is out of range.

□ トラック編集の**“ ExpCmpTrk ”**の伸張/圧縮率が超えています。伸張は2倍まで、圧縮は1/2倍までです。TO、END位置を設定し直してください。

Failed to receive MIDI data.

□ MIDIデータの受信に失敗しました。

Failed to write CD.

□ CD-R/RWディスクへ書き込みに失敗しました。

→ 「故障とお思いになる前に」のCD-R/RWの項をお読みください。

Failed to write System

□ システム・バージョンアップに失敗しました。

→ 故障の可能性があります。お客様相談窓口にお問い合わせください。

File List Data error.

□ オーディオ・データにエラーがあり、ソングの選択、保存ができません。

→ 対象のソング・ドライブをフォーマットしてください。

Frame Rate does not match.
□ 受信したタイムコードのフレーム・レートとカレント・ソングのフレーム・レートが異なります。

Illegal Range. In = Out or Out < In.
□ トラック編集やループ再生などのために設定したINとOUT位置に誤りがあり、実行できません。
→ IN位置とOUT位置が等しいか、IN位置より前にOUT位置があります。

Illegal Range. To = End or End < To.
□ トラック編集やループ・プレイなどのために設定したTOとEND位置に誤りがあり、実行できません。
→ TO位置とEND位置が等しいか、TO位置より前にEND位置があります。

In ~ Out is out of range.
□ トラック編集やオートパンチ録音のために設定したINとOUT位置に誤りがあり、実行できません。
→ IN-OUT間は12時間（96kHz時は6時間）以内にしてください。

Insert next disc and press OK.
□ 次のディスクを挿入してください。

Insufficient space available on the CD.
□ このCD-R/RWディスクでは、空き容量が足りません。

Maximum number of tracks is 99.
□ 一枚のCDに書き込める最大トラック数は99トラックです。

No audio events on the master track.
□ マスター・トラックには音声イベントがありません。

No REC-READY tracks.
□ **REC/PLAY**キーを録音に設定しているトラックがありません。

Not enough Memory.
□ 録音またはトラック編集などに必要なメモリー容量が足りません。
→ ソング内の不要なトラック・データを削除してください。
→ **TRACK**、**" EditTrk "**タブ・ページの**" OptimizeTrk "**の**" Mode "**を**" Normal "**で実行してください。**" OptimizeTrk "**を実行してもエラー・メッセージが表示される場合は、**SYSTEM**、**" DiskUtility "**タブ・ページの**" CheckDrive "**を実行してください。

Number of tracks does not match.
□ トラック編集時に編集元と編集先のトラック数が異なります。

Operation canceled.
□ 処理を途中で中止しました。

Repaired successfully.
□ ハードディスクの検査の結果、ドライブにエラーがありましたが、修復できました。オーディオ・データも完全に修復されています。

Repaired, but some audio data was lost.
□ ハードディスクの検査の結果、ドライブにエラーが発生しました。ドライブは修復しましたが、オーディオ・データは完全に修復できませんでした。パツ音が出る可能性があります。
→ **" OptimizeTrk "**を行うことで、パツ音を軽減することができます。

Root Directory is full.
□ PC（USB）ドライブのルート・ディレクトリに保存できるファイルやフォルダの数が上限に達しました。
→ 不要なフォルダやファイルを削除してください。

Sampling Frequency does not match.
□ 外部のサンプリング周波数のクロックがカレント・ソングのサンプリング周波数と異なります。

Scrub Location exceeded song end.
□ **SCRUB**キーによるスクラブ機能で波形を表示できる範囲はソングの先頭からソングの終了位置までです。
それより後ろのロケーションで**SCRUB**キーを押すとメッセージが表示後、ロケーションがソングの終了位置に戻されます。

Song Data error.
□ ソング・データにエラーがあり、ソングの選択、保存ができません。
→ 選択、保存できないソングを削除してください。
→ 対象のソング・ドライブをフォーマットしてください。

Song End out of range.
□ トラック編集を行うと、ソングの終了位置がソングの範囲を越えてしまいます。
→ ソングの範囲はは23:59:59.999までです。

Song List Data error.
□ ソング・リスト・データにエラーがあり、ソングの選択、保存ができません。
→ 対象のソング・ドライブをフォーマットしてください。

S/P DIF Error occured
□ S/P DIFのデジタル接続部分にエラーが発生しました。
→ 外部機器と正しく接続されているか確認してください。
→ 光デジタル・ケーブルに問題がないか確認してください。

Tempo too fast
□ テンポを記録時、テンポが速すぎて記録に失敗しました。
→ MIDIクロックを記録するときは、MIDI出力側のテンポをもう少し遅く設定してください。
→ タップを記録しているときは、もう少し遅くタップ入力してください。

Tempo too slow.
□ テンポを記録時、テンポが遅すぎて記録に失敗しました。
→ MIDIクロックを記録するときは、MIDI出力側のテンポを♩=40以上に設定してください。
→ タップを記録しているときは、もう少し速くタップ入力してください。

The data is unchanged.
□ 処理を実行しましたが、実行結果は実行前と変わりませんでした。

The location cannot be stored.
□ 現在ロケーションを登録することはできません。

This CD is not playable.
□ オーディオCDでないCDまたはファイナライズしていないCDのため、再生できません。

This file name is already in use.

□ 同じファイル名が存在します。

→ ファイル名を変更してください。

This format is not supported.

□ 本機では読み込むことのできない形式のディスクが挿入されています。

This is a blank CD.

□ ブランク・ディスクが挿入されています。

This operation is not available.

□ 現在この操作を行うことはできません。

To ~ End is out of range.

□ トラック編集のために設定したTOとEND位置に誤りがあり、実行できません。

→ TO-END間は12時間（96kHz時は6時間）以内にしてください。

Too many files in this drive.

□ オーディオ・データ・ファイルをこれ以上ソング・ドライブに登録できない。

→ アンドゥ・データを消去するか、不要なソングを削除してください。もしくは、他のソング・ドライブを使用してください。

Too many REC-READY tracks for Punch Rec.

□ 録音に設定しているトラックの数は、パンチ録音ができる最大トラック数を越えています。

→ 64ページ、「レコーダー」をご覧ください。

Track length is under 4 seconds.

□ ディスク・アット・ワンスでオーディオCDを作成するときに、4秒未満のトラックがありました。

→ 1トラックあたりの時間は、書き込むソングとポスト・ギャップを合わせて4秒以上にしてください。

Trigger/RecStart is not available in MTC Master mode.

□ **MIDI Sync**の設定の**MTC Master**を解除しないと**Trigger/RecStart**録音できません。

Trigger/RecStart is not available in MTC Slave mode.

□ **MIDI Sync**の設定の**MTC Slave**を解除しないと**Trigger/RecStart**録音できません。

Undo Data error.

□ アンドゥ・データにエラーがあり、ソングの選択、保存ができません。

→ 選択、保存できないソングを削除してください。

→ 対象のソング・ドライブをフォーマットしてください。

Wrong disc.

□ 処理を実行しようとしましたが、適切なディスクが挿入されていません。

確認メッセージ

Info : ※※※※

□ ユーザーに伝える情報がある場合に表示されます。

→ **OK**ボタンを押し、操作を続けてください。

重大なエラー・メッセージ

Fatal : ※※※※

□ 本体の不具合、故障などの場合に表示されます。

→ このようなメッセージが出るときは、" ※※※※ "の文章をメモした上で、お客様相談窓口にお問い合わせください。

ドライブとファイル詳細

ドライブ

CD-R/RWドライブとPC（USB）ドライブについてと、各ドライブで扱うことのできるファイルについて述べます。

CD-R/RWドライブ

以下のディスクを扱うことができます。

メディアの種類	用途
CD（オーディオCD）	読み込み専用
CD-ROM（データCD）	読み込み専用
CD-R	読み込み/書き込み
CD-RW	読み込み/書き込み/消去

対応ファイル	対応形式	操作方法
オーディオCD	CD-DA（レッドブック準拠）	再生、書き込み
バックアップファイル	ISO9660Level1	バックアップ、リストア
WAV形式の音声ファイル	ISO9660Level1	インポート、エクスポート

・CD-RWは消去することで、再びブランク・ディスクとして使用することができます。

・書き込み時にはメディアへの書き込み速度の設定を行います。ディスクに応じた速度で書き込みを行ってください。

・書き込み方式には2種類あります。

ディスク・アット・ワンス

・ アルバムCDプロジェクトによるオーディオCDの作成。

書き込みからファイナライズまでの作業を一度に行うので、一度書き込みを行うと、追記不可能です。

トラック・アット・ワンス

・ ソング単位でのオーディオCDの作成

・ バックアップ

・ 音声ファイルのエクスポート

ディスクの空き容量がある限り、最大99回まで追記可能です。追記できないようにするにはファイナライズを行います。

note *追記のときは、以前と同じ書き込み速度で書き込みをしないと、書き込みに失敗することがあります。*

PC（USB）ドライブ

ソング・ドライブやコンピューターと、以下のファイルのやりとりを行うことができます。

PC（USB）ドライブ内では、フォルダ/ファイルの参照、削除、ファイルの名前の変更を行うことができます。

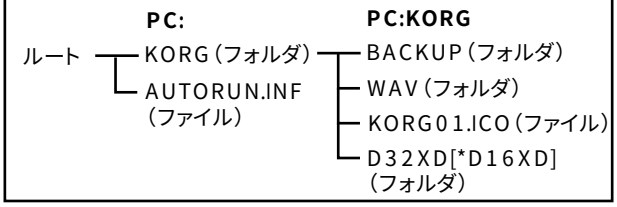
容量は2GBで、コンピューターからは**KORG D32XD**[***KORG D16XD**]という名前で認識されます。

対応ファイル	操作方法
バックアップ・ファイル	バックアップ、リストア
WAVファイル	インポート、エクスポート
PCファイル	Edit PC File

対応形式	
	ファイル・システムFAT16形式、ロング・ファイル・ネーム非対応、2バイト文字（日本語など）非対応

PC（USB）ドライブは以下のような構成になっています。

フォルダ/ファイル構成



BACKUPフォルダ

バックアップの時→BACKUPフォルダにバックアップします。

リストアの時　→BACKUPフォルダが参照されますが、任意のフォルダから選ぶことができます。

WAVフォルダ

エクスポートの時→WAVフォルダにバックアップ

インポートの時　→WAVフォルダが参照されますが、任意のフォルダから選ぶことができます。

AUTORUN.INF、KORG01.ICO

設定ファイルです。

AUTORUN.INF、KORG01.ICOの設定ファイルは削除しないでください。

D32XD[*D16XD]フォルダ

システム・バージョンアップ用のフォルダです。

note *PC（USB）ドライブは本機でフォーマットすると再び上記のフォルダ、設定ファイルが作成されます。コンピューターからPC（USB）ドライブをフォーマットしないでください。*

note *コンピューターとPC（USB）ドライブ間の操作方法は、USB（→p.92）をご覧ください。*

オーディオCDとファイル

オーディオCD

再生

CD、**CD Player**で再生を行います。
ファイナライズを行っていないCD-R/RWは再生できません。

note *コンパクト・ディスク（CD）規格に準拠していない、著作権保護技術付音楽ディスク等は再生できません。*

作成

ディスク・アット・ワンスでの作成

曲間のギャップ時間の編集や、1つのソングを分割して複数のトラック（曲）にすることが可能です。
大量生産するためのプレス・マスター用に使用できます。書き込みはファイナライズまで行うので、追記はできません。

- トラック数最大99
- プリ・ギャップ時間 [0～59秒/74フレーム]初期値2秒 *1
- ポスト・ギャップ時間 [0～59秒/74フレーム]初期値0秒
- トラック最小演奏時間 4秒

**1 トラック1のプリギャップ時間は0秒に固定されています。アルバムCDトラック・マークで分割されているトラックのプリギャップの初期値は0秒になります*

トラック・アット・ワンスでの作成

1曲、1曲書き込みを行いたい場合に使用します。ファイナライズ行うまで追記書き込み可能です。
CDプレイヤーで再生したい場合にはファイナライズを行います。

- トラック数最大　99
- 曲間無音時間　2秒
- トラック最小演奏時間　4秒

ファイル

書き込み

本機から内蔵ドライブに書き込むことができるファイルは以下になります。

- バックアップ・ファイル（本機独自データ）
- WAVファイル
  （16bit/44.1kHz 16bit/48kHz、24bit/44.1kHz、24bit/48kHz、24bit/96kHz、モノラル/ステレオ対応）

ファイル名に使用可能な文字は、半角大文字**“ A ”～“ Z ”**、半角数字**“ 1 ”～“ 9 ”**、アンダーバー**“ _ ”**です。

ファイルの名前の変更で、拡張子の変更はできません

バックアップ・ファイル

バックアップの設定時にバックアップに必要な容量が表示されます。

CD-R/RWドライブ

- 複数枚のディスクにファイルを分割してバックアップすることができます。
- バックアップに必要な容量のメディアを必要枚数用意します。（ブランク・ディスクでなくても可）
- ブランク・ディスクではないときは、ある程度の空き容量がないとバックアップすることができません。ディスクの空き容量が足りない場合は、エラー・メッセージが表示されます。

PC（USB）ドライブ

空き容量が足りない場合はエラー・メッセージが表示されます。

バックアップ・データのファイル名

各バックアップの種類によって下記の名前が自動的につきます。

1 Song

XXXXXX+YY+拡張子（.DBK）

XXXXXXはソング名のはじめの6文字、YYは分割ディスク枚数で01～99が入ります。

Ex. *ソング名**“ New MySong ”**、ディスク1枚目の場合のファイル名の初期値は、**“ NEW_MY01.DBK ”**になります。*

*ソング名に、バックアップ・ファイル名に使えない文字やスペースが入っているときは、その部分がアンダーバー**“ _ ”**に、小文字が使われているときは大文字に置換されます。*

All Data

ALLDAT+YY+拡張子（.DBK）

YYは分割ディスク枚数で01～99が入ります。

Ex. *ファイル名の初期値は、ディスク3枚目の場合、**“ ALLDAT03.DBK ”**になります。*

User Data

USERDATA+拡張子（.DUR）

ファイル名の初期値は、**“ USERDATA.DUR ”**です。

WAV形式の音声ファイル

エクスポートによって、WAV形式の音声ファイルを書き込むことができます。
書き込み先の空き容量が足らない場合にはエラーメッセージが表示されます（→p.170「各種のメッセージ」）。

- クリップ・ボードにコピーを行ったデータをエクスポートすることができます。
- クリップ・ボードが1トラックのデータの場合モノラル・ファイル、2トラックならステレオ・ファイル、4トラック以上ならモノラル・ファイルをトラック数分作成します。

音声データのファイル名

クリップボードのトラック内容	STor MN	拡張子	文字数	ファイル名の初期値
2トラック	ステレオ	WAV	6文字+ST	NONAMEST
2トラック以外	モノラル	WAV	6文字+[01～16]	NONAME+[01～16]
マスタートラックL	モノラル	WAV	6文字+ML	NONAMEML
マスタートラックR	モノラル	WAV	6文字+MR	NONAMEMR
マスタートラックL/R	ステレオ	WAV	6文字+MT	NONAMEMT

例えば、元トラック番号が04の音声ファイルをエクスポートした場合、ファイル名は**“ NONAME04.WAV ”**になります。

読み込み

本機で読み込むことができるファイルは以下になります。

- バックアップ・ファイル（本機独自データ）
- WAVファイル
  （44.1kHz/16bit、48kHz/16bit、96kHz/16bit、44.1kHz/24bit、48kHz/24bit、96kHz/24bit、モノラル/ステレオ対応）
- PCファイル

バックアップ・ファイル

リストアを行うことで本機で読み込むことができます。
リストア先のソング・ドライブが容量が足りない場合にはエラーメッセージが表示されます（→p.170「各種のメッセージ」）。

表示、選択可能なファイルのアイコン

:フォルダ・アイコン
フォルダを表示します。選択すると中身が表示されます。

:ソング・データ・アイコン
ソング・データを表示します。選択すると中身が表示されます。

:分割ソング・データ・アイコン
複数枚バックアップで分割されたソング・データが表示されます。中身を開くことはできません。

:ユーザー・データ・アイコン
ユーザー・データを表示します。選択すると中身が表示されます。

:ソング・アイコン
ソング・データを表示します。

:エフェクト・データ・アイコン
ユーザー・エフェクト・データを表示します。

:EQライブラリ・アイコン
ユーザー・EQライブラリ・データを表示します。

:コンプ・データ・アイコン
ユーザー・コンプ・データを表示します。

:アルバムCDプロジェクト・アイコン
アルバムCDプロジェクト・データを表示します。

note CD-R/RWへの複数枚バックアップは、リストア時にバックアップを行った順にリストアする必要があります。バックアップした順番にファイル名の最後の2文字に数字が振られますので、この番号を見て順番通りにリストアを行ってください。

note ソング名に英数文字、アンダーバー“ _ ”以外の文字が使用されている場合には“ _ ”に、小文字が使用されている場合には大文字に変換されます。

WAV形式の音声ファイル

インポートによって、WAV形式の音声ファイルを本機に読み込むことができます。

note インポート先のソング・ドライブの容量が足りない場合にはエラーメッセージが表示されます（→p.170「各種のメッセージ」）。

表示、選択可能なファイルのアイコン表記

:フォルダ・アイコン
フォルダを表示します。選択すると中身が表示されます。

:WAVアイコン
WAVファイルを表示します。対応WAVファイルのみ表示されます。

PC（USB）ドライブ内のファイル（PCファイル）

PC（USB）ドライブ内のファイルは対応形式が合っていれば、Edit PC Fileで、フォルダ/ファイルの参照、削除、ファイルの名前の変更を行うことができます（→p.129）。

表示、選択可能なファイルのアイコン

:フォルダ・アイコン
フォルダを表示します。選択すると中身が表示されます。

:ファイル・アイコン（PCファイル）
ファイルを表示します

:ソング・データ・アイコン
ソング・データを表示します。選択すると中身が表示されます。

:ユーザー・データ・アイコン
ユーザー・データを表示します。選択すると中身が表示されます。

:WAVアイコン
WAVファイルを表示します。

:ソング・アイコン
ソング・データを表示します。

:エフェクト・データ・アイコン
ユーザー・エフェクト・データを表示します。

:EQライブラリ・アイコン
ユーザー・EQライブラリ・データを表示します。

:コンプ・データ・アイコン
ユーザー・コンプ・データを表示します。

:アルバムCDプロジェクト・アイコン
アルバムCDプロジェクト・データを表示します。

オプションの取り付け

取り付け時の注意

**取り付け作業の前に、必ずこの内容を
よくお読みください**

安全上のご注意

⚠ 警告

- **オプション類を取り付ける前に、取り付ける機器の電源プラグと、周辺機器との接続コードを必ず抜く。**
  感電や機器の破損の原因になります。
- **オプション類の取り付け、修理、部品の交換などで、取扱説明書に記載されている以外のことは絶対にしない。**
- **オプション類の基板上の電子部品やコネクタには無理な力を加えたり、分解したりしない。**
  感電、火災、故障の原因になります。

⚠ 注意

- **オプション類に触れる前に、取り付ける機器の金属部に触れ、静電気を取り除く。**
  故障の原因になります。
- **オプション類や取り付ける機器の金具等に注意して作業する。**
  けがをする恐れがあります。
- **電池は指定したものと交換する。**
  正しい電池を使用しないと破裂する恐れがあります。
- **基板の金属が露出している部分や、取り付けに必要のない部分には絶対に触れない。**
  けが、感電、故障の原因になります。
- **オプション類を扱うときは、基板裏側のリード（電子部品の足部）に触れない。**
  けがをする恐れがあります。
- **オプション類や取り付ける機器を液体でぬらしたり、異物をのせたりしない。**
  故障や火災、感電の原因になります。
- **取り付ける機器の中にネジなどを落とさない。**
  故障や火災、感電の原因になります。

誤った使用や改造による故障、破損の保証はいたしません。
また、データの消失、破損による損害についても、当社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

取り付け作業を始める前に

■電源コードは抜きましたか？

本機の主電源スイッチを必ずオフにした上で、電源コードを抜いてください。

■電源をオフにして30分以上たちましたか？

本機内部は、動作中は高温になります。内部が十分冷えてから取り付け作業を始めてください。

■データのバックアップはとりましたか？

取り付けミス等により万一異常な動作をしたときに、保存した内容が消えてしまうことがありますので、大切なデータはCDなどにバックアップをとってください。

オプションのボード（ACB-8、AIB-8、DIB-8）を取り付けるときの注意

- 静電気を発生させないように、取り付け作業をする前に塗装面以外の金属部分に触れたり、アースがとれている機器のアース線に触れるなどして、体の静電気を逃がしておいてください。帯電状態で作業を行うと、製品内部やオプション・ボードの部品に影響をおよぼすことがあります。
- 各取り付け手順に従い、部品や、部品の向きを間違えないように正しく取り付けてください。
- オプション・ボードの取り扱いには十分に注意してください。ボードを落としたり、強く押さえるなどの衝撃を与えると製品の故障や破壊の原因になることがあります。
- 基板の金属が露出している部分や、取り付けに必要のない部分には触れないようにしてください。
- はずしたネジは、なくさないようにしてください。
- オプション・ボードおよび本体に取り付けられているネジ以外は使用しないでください。形や長さの違うネジを使用すると、製品の故障や破損の原因になることがあります。
- 取り付けたネジは、確実に締めて固定してください。
- オプション・ボードは確実にコネクターやロッキング・ピンに取り付けてください。取り付け後も、必ず正しく取り付けられていることを確認してください。取り付けが不十分だと、接触不良や電源がショートをおこすなどの故障原因になることがあります。
- 取り付けまたは取り外し時に、部品やオプション・ボードなどを本体内部へ落とさないようにしてください。

  落としたネジや部品が取れない場合は最寄りのコルグ営業所、またはお客様相談窓口までお問い合わせください。
- +ドライバー（ねじ回し）を用意してください。
  使用するドライバーは、ネジ山に合った物を使用してください。ネジの頭に合っていないと、ネジ山をつぶしてしまうことがあります。

8チャンネル・アナログ・インプット・ボード（AIB-8）および、8チャンネル・アナログ・コンプレッサー・ボード（ACB-8）の取り付け

8チャンネル・アナログ・インプット・ボード（AIB-8）を搭載することで、INPUT9～16のアナログ・インプット・チャンネルを追加することができます。また、INPUT9～16チャンネル用の8チャンネル・アナログ・コンプレッサー・ボード（ACB-8）を取り付けることができます。

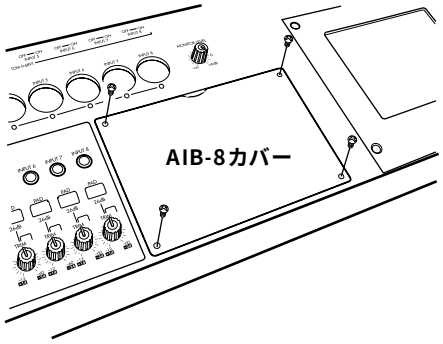
取り付け手順

1. +ドライバーを用意してください。

2. 本機の電源をオフにし、接続されているすべてのケーブル類を外します。

本機内部は、動作中は高温になります。電源をオフにして30分以上経過後、内部が十分冷えてから取り付け作業を始めてください。

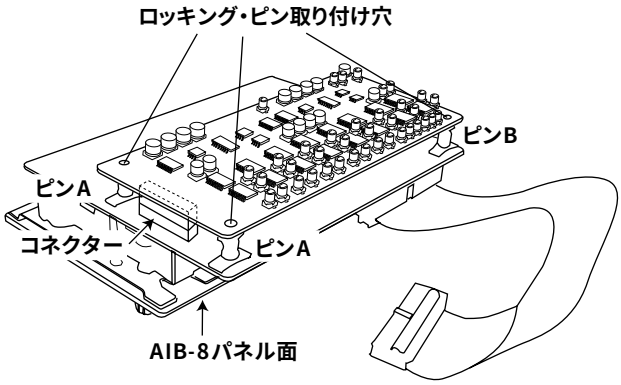
3. AIB-8カバーを止めているビス4本をドライバーで外します。
このとき外したビスを無くさないようにしてください。



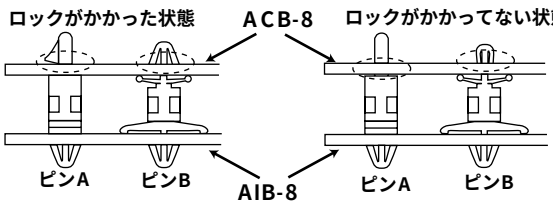
4. AIB-8カバーを外します。

AIB-8にACB-8を取り付けるときは、手順a、bを行ってください。

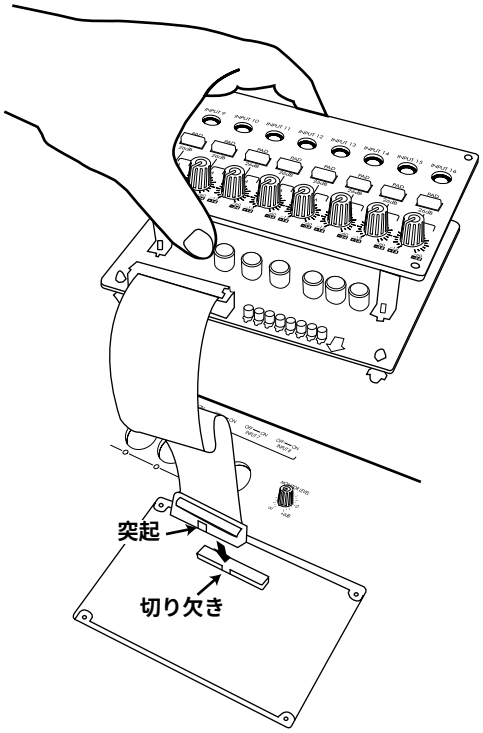
a. ACB-8の3カ所の穴とAIB-8のロッキング・ピンの位置、およびコネクタの位置を合わせて、押し込みます。



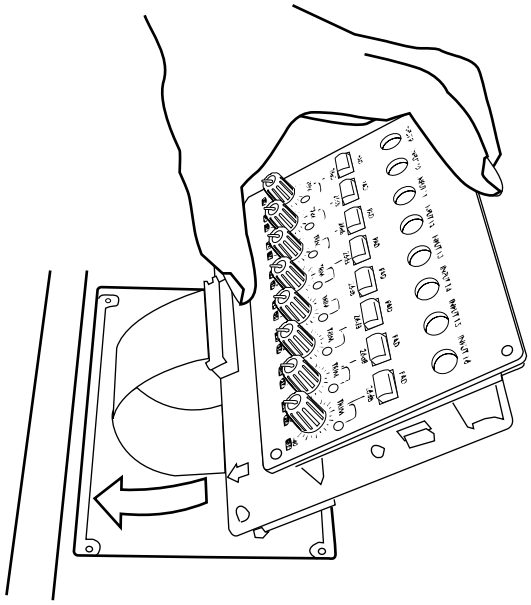
b. 2本のロッキング・ピンAと、1本のロッキング・ピンBのロックがかかるまで押し込みます。押し込むときは部品の付いてない部分を押してください。



5. AIB-8のフラット・ケーブルをコネクタのに差し込みます。
このとき向きを間違わないように、奥までしっかり差し込んでください。



6. AIB-8を本体に取り付けます。
フラット・ケーブルを本体に滑り込ませるようにして、AIB-8のTRIMツマミがついてる側から、AIB-8カバーがついていた位置に取り付けます。



7. 取り外したビス4本を使ってAIB-8をドライバーで止めます。

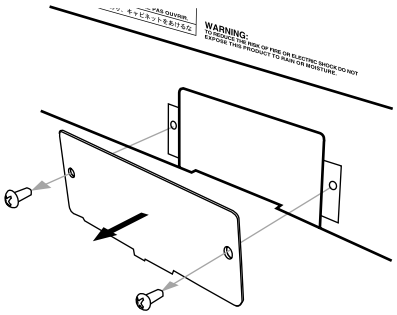
8. すべての作業が終わったら、電源を入れてAIB-8が正しく取り付けられていることを確認してください。（→p.180「取り付け後の確認」）

ADAT I/Oボード（DIB-8）の取り付け

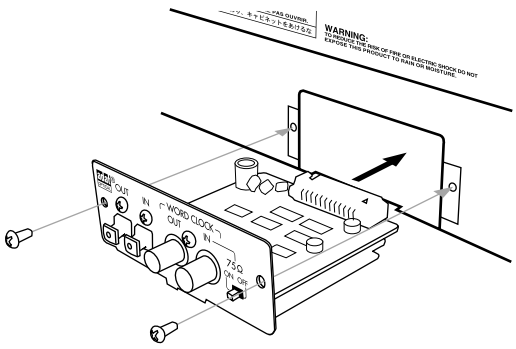
本機にはデジタル・インプット・チャンネルを8チャンネルとWord Clock IN/OUTを追加できるADAT I/Oボード（DIB-8）を搭載することができます。

取り付け手順

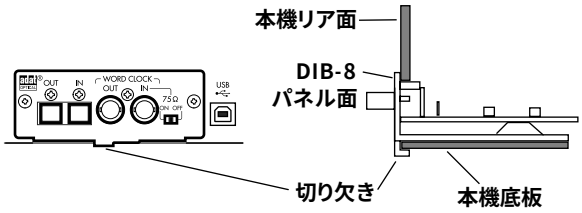
1. **+ドライバーを用意してください。**
2. **本機の電源をオフにし、接続されているすべてのケーブル類を外します。**
3. **DIB-8カバーを止めているビス2本をドライバーで外します。**
   このとき外したビスを無くさないようにしてください。



4. **DIB-8カバーを外します。**
5. **DIB-8の上下前後を間違わないように取り付けます。**
   部品が乗っている側が上、コネクタが付いている側が後です。

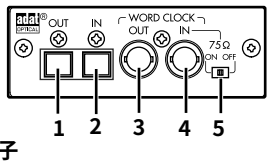


6. **DIB-8のパネル部分がリア・パネルに接触するまで押し込みます。このとき切り欠きが底板の下になるように押し込みます。**



7. **取り外したビス2本を使ってDIB-8をドライバーで止めます。**
8. **すべての作業が終わったら、電源を入れてDIB-8が正しく取り付けられていることを確認してください。（→p.180「取り付け後の確認」）**

DIB-8の名称と機能



1. **ADAT出力端子**
   カレント・ソングと同じサンプリング周波数/bit数で、ADATフォーマット（ADAT Type Ⅰ/Ⅱフォーマット）のデジタル信号を出力します。

   96kHzの出力には対応していません。

2. **ADAT入力端子**
   カレント・ソングと同じサンプリング周波数/bit数の、ADATフォーマット（ADAT Type Ⅰ/Ⅱフォーマット）のデジタル信号を入力します。

   96kHzの入力には対応していません。

3. **ワードクロック出力端子**
   内部クロックをワードクロックとして出力します。

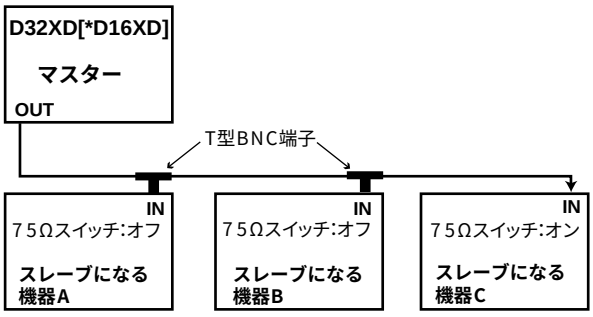
4. **ワードクロック入力端子**
   外部からワードクロックを入力します。

5. **75Ωスイッチ**
   75Ωのワードクロックの終端のオン、オフを切り替えます。終端接続の場合はオン、分岐接続の場合はオフにします。

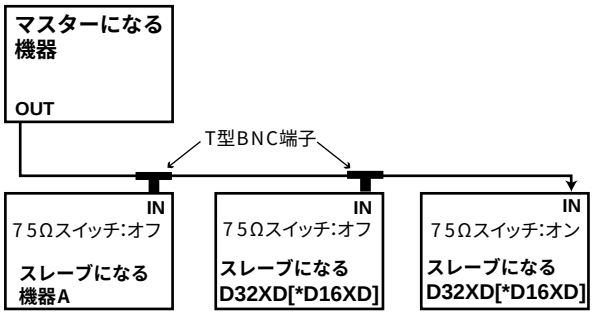
ワードクロック接続

本機をマスター側にして、複数の機器をワードクロック接続するときは、T形BNC端子を使ってワードクロックを分岐してください。また、本機をスレーブ側にしてワードクロック接続する場合は、75Ωスイッチの設定をしてください。終端に接続するときにはスイッチをオン、分岐接続するときにはオフに設定してください。

本機がワードクロックを送信する場合（マスター）



本機がワードクロックを受信信する場合（スレーブ）



カレンダー機能用電池の交換時の注意

- 静電気を発生させないように、取り付け作業をする前に塗装面以外の金属部分に触れたり、アースがとれている機器のアース線に触れるなどして、体の静電気を逃がしておいてください。帯電状態で作業を行うと、製品内部に影響をおよぼすことがあります。
- 取り付け手順に従い、電池の向きを間違えないように正しく取り付けてください。
- 基板の金属が露出している部分や、取り付けに必要のない部分には触れないようにしてください。
- はずしたネジ（とワッシャー）はすべて使用しますので、なくさないようにしてください。
- 本体に取り付けられているネジ以外は使用しないでください。形や長さの違うネジを使用すると、製品の故障や破損の原因になることがあります。
- 取り付けたネジは、確実に締めて固定してください。
- 電池を取り付けるときは、必要以上の力を加えないでください。強く押すなどの過剰な力を加えると、製品の故障や破壊の原因になることがあります。
- 電池は確実にバッテリー・ホルダーに取り付けてください。取り付け後も、必ず正しく取り付けられていることを確認してください。
- 取り付けまたは取り外し時に、電池を本体内部へ落とさないようにしてください。
  落とした電池が取れない場合は最寄りのコルグ営業所、またはお客様相談窓口までお問い合わせください。
- +ドライバー（ねじ回し）を用意してください。使用するドライバーは、ネジ山に合った物を使用してください。ネジの頭に合っていないと、ネジ山をつぶしてしまうことがあります。

カレンダー機能用電池の交換方法

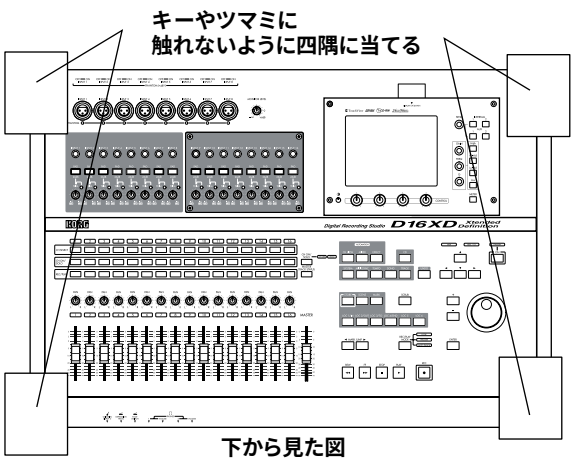
カレンダー機能用電池はデータのセーブ時に記録する日付と時刻を保持するためのものです。型番CR2032の電池を使用します。交換する前に必ず、176ページ「取り付け時の注意」、「取り付け作業の前に」をご覧ください。

本機で使用できるCR2032電池

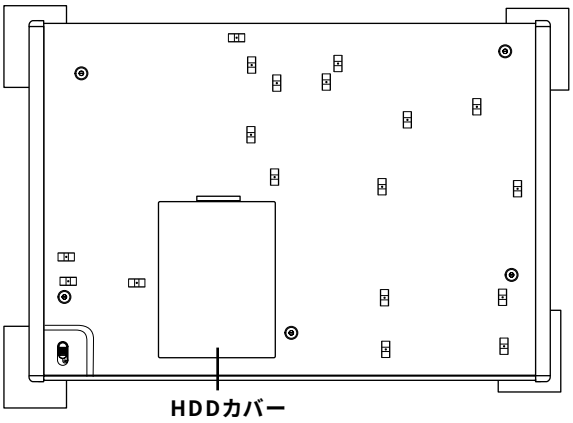
- SONY社製CR2032電池

交換手順

1. **+ドライバーと、雑誌など（キーやツマミなどを破損を防ぐためのもの：3.下図参照）を用意してください。**
2. **本機の電源をオフにし、接続されているすべてのケーブル類を外します。**
3. **下図のようにキーやツマミなどの破損を防ぐために4隅に雑誌などを置き、その上に本体を裏返しにして乗せます。**



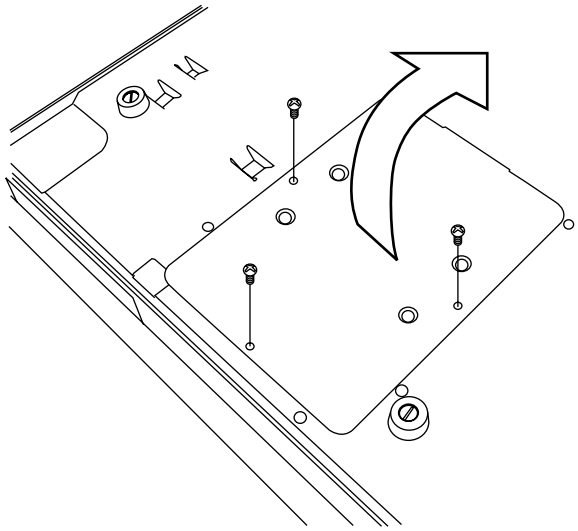
下から見た図



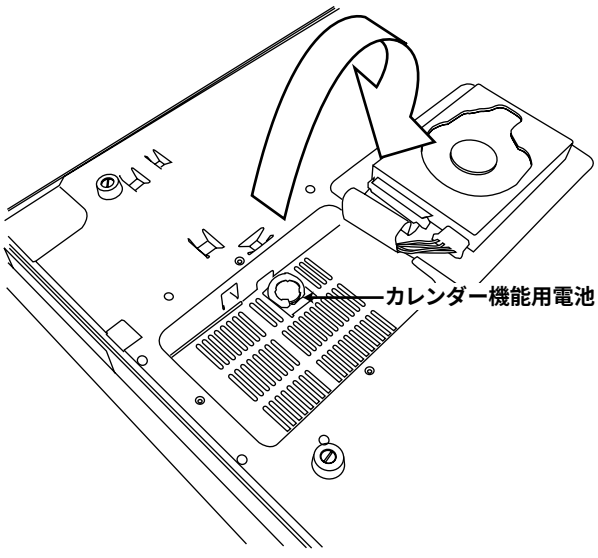
HDDカバー

4. **HDDカバーを止めているビス4本をドライバーで外します。**
   このとき外したビスを無くさないようにしてください。

   HDDカバーには、ハードディスクが取り付けてられています。衝撃や振動を与えないよう作業をしてください。



5. **HDDカバーを外します。**



6. **カレンダー機能用電池を取り付ける位置を確認します。**

7. 古くなったカレンダー機能用電池を取り外します。
電池の下図の位置を押して、バッテリー・ホルダーのツメ部分からはずし、そのまま上に持ち上げて、取り外します。
落として電池がすき間に入り込まないように注意してください。

8. 新しいカレンダー機能用電池を取り付けます。
電池はプラス（＋）面を上にして、斜めに傾けてバッテリー・ホルダーのなかに入れて、押し込みます。

9. HDDカバーを開けたときと逆の手順で閉めます。

10.すべての作業が終わったら電源をオンにして“ Battery voltage for Calendar is low. ”というメッセージが表示されなくなったことを確認してください。

この確認作業は作業9.の直後に必ず行ってください。

11.確認後にカレンダーを設定し直してください。（→p.2「カレンダーの設定」）

電池交換時に、ハードディスクのハーネスやコネクタに無理な力が加わった恐れがある場合、ドライブに関係するエラーメッセージが表示されます。

取り付け後の確認

本機は、電源をオンしたときに現在装着されているオプション・ボードをLCD画面に表示します。

各オプション・ボードを取り付けた後、必ず電源をオンにして、取り付けたオプション・ボードのアイコンが電源オン時にLCD画面に表示されることを確認してください。

表示されない場合は、取り付けの不備が考えられます。すぐに電源をオフにして、もう一度正しく取り付けられているかを確認し直してください。

また、カレンダー機能用電池が正しく取り付けられていないときや電池の電圧が不足しているときは、電源をオンにした起動後、LCD画面に**“ Battery voltage for Calendar is low. ”**というメッセージが表示されます。もう一度、電圧が不足していない電池を使用していることと、その電池が正しく取り付けられていることを確認し直してください。

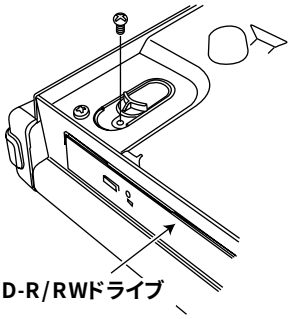
取り付け等でご不明な点がありましたら、コルグお客様相談窓口にお問い合わせください。

内蔵CD-R/RWドライブの確認

本機には、脱着可能なCD-R/RWドライブを工場出荷時に搭載しています。そのため、本機の移動、輸送の際は振動や衝撃に十分注意してください。
本機を移動、輸送した後で、起動時にCD-R/RWドライブ・アイコンが表示されなかったり、頻繁に、エラー・メッセージが表示される等の場合は、下記の手順でCD-R/RWドライブの取り付けを確認してください。

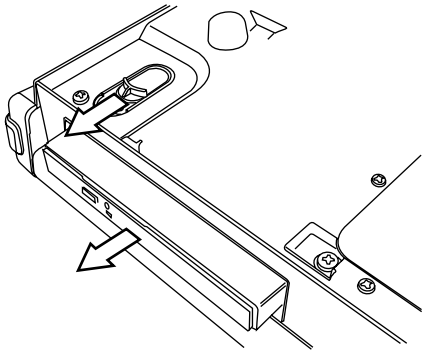
確認をするときは、必ず本機の主電源をオフにし、電源コードをはずした状態で行ってください。

1. **+ドライバーと、雑誌などを用意してください。**
2. **本機の電源をオフにし、接続されているすべてのケーブル類を外します。**
3. **前項「カレンダー機能用電池の交換方法」と同じようにキーやツマミなどの破損を防ぐために四隅に雑誌などを置き、その上に本体を裏返しにして乗せます。**
4. **本体底面の内蔵CD-R/RWドライブを固定しているネジを1本外します。**

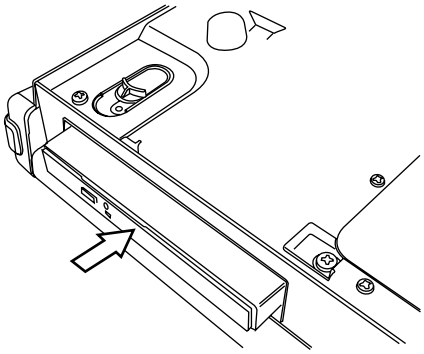


5. **脱着スイッチを矢印方向にスライドすると、本体からCD-R/RWドライブが押し出されます。**

取り付けの確認には、脱着スイッチを押したときに押し出される範囲で十分です。それ以上引っ張り出す必要はありません。



6. **CD-R/RWドライブの正面と本体の正面が同じになるまで押し込んでください。**
   内部コネクタがしっかり接続するように、矢印の部分を「カチッ」と音がするまで押し込んでください。



7. **4.で外したネジを元通りに締めます。**

仕様

使用温度条件　：＋5～＋35度（結露させないこと）

■主要各部

＜レコーダ部＞

トラック数　**D32XD**
：272トラック（バーチャル・トラック含む）
：同時再生32トラック、同時録音8トラック
@48kHz/44.1kHz、16bit時
（AIB-8装着時は同時録音16トラック）
：同時再生16トラック、同時録音8トラック
@48kHz/44.1kHz、24bit時
：同時再生8トラック、同時録音4トラック
@96kHz、24bit時

D16XD
：144トラック（バーチャル・トラック含む）
：同時再生16トラック、同時録音8トラック
@48kHz/44.1kHz、16bit時
（AIB-8装着時は同時録音16トラック）
：同時再生16トラック、同時録音8トラック
@48kHz/44.1kHz、24bit時
：同時再生8トラック、同時録音4トラック
@96kHz、24bit時

録音フォーマット
：24bit/16bit非圧縮、
44.1kHz/48kHz/96kHz

録音時間　：44.1kHz、16bit時:最長119時間
：96kHz、24bit時:最長27時間
※40Gバイト・ハードディスク使用時

ソング数　：1ドライブにつき100ソング

ロケート・ポイント
：1ソングにつき6ポイント

マーク・ポイント：1ソングにつき100ポイント（マーク名設定可）

メトロノーム/リズム数
：265

MMC機能　：送受信

同期　：MTC送受信、MIDI CLOCK送信
：テンポ・マップ（1ソングにつき200イベント）
：シンク・トラック（1ソングにつき1トラック）
：テンポ・レック

CD-R/RW機能
：内蔵型CD-R/RW、オーディオCD作成（トラック・アト・ワンス、ディスク・アト・ワンス）、バックアップ／リストア、音声ファイル（WAV形式）・インポート（ISO9660）、システム・ロード

USB機能　：バックアップ/リストア、音声ファイル（WAV形式）・インポート/エクスポート（FAT16）、システム・ロード

PC（USB）ドライブ容量
：2GB

トラック編集　：コピー（オーバー・ライト/インサート）、イレース、デリート、スワップ、リバース、オプティマイズ（ノーマル/イレース・サイレンス/イレース・パンチ・ノイズ）エクスコンプ、フェード、ノーマライズ

ソング編集　：コピー、ムーブ、デリート、リネーム、プロテクト
セーブ・ナウ

ディスプレイ・フォーマット
：カレンダー、HDD残り容量、シーン、マーク、テンポ・マップ

ロケート・フォーマット
：Hour/Min/Sec.ms、Hour/Min/Sec.Frame、Meas/Beat/Tick

＜MIDI機能＞

MIDI機能　：ミキサー・コントロール、エフェクト・コントロール、MMC送受信、MTC送受信、MIDI Clock送信

＜ミキサー部＞

内部処理　：69bit

入力　**D32XD**
：56ch（レコーダCH 32ch、Sub In 24ch）

D16XD
：40ch（レコーダCH 16ch、Sub In 24ch）

バス　**D32XD**
：14バス
Eff Send 2バス、AUX 4バス、SOLO 2バス（ステレオ）、CUE 2バス(ステレオ)、 MASTER 2バス(ステレオ)、 MONITOR 2バス(ステレオ)

D16XD
：12バス
Eff Send 2バス、AUX 2バス、SOLO 2バス（ステレオ）、CUE 2バス(ステレオ)、 MASTER 2バス(ステレオ)、 MONITOR 2バス(ステレオ)

イコライザー　**D32XD**
：レコーダーCH1～32
4バンド・フルパラメトリックEQ
：Sub Mixer CH1～24
2バンド・シェルビングEQ
：マスター・トラック
8バンド・フルパラメトリックEQ

D16XD
：レコーダーCH1～16
4バンド・フルパラメトリックEQ
：Sub Mixer CH1～24
2バンド・シェルビングEQ
：マスター
8バンド・フルパラメトリックEQ

ダイナミックス　：アナログ・コンプレッサー
最大16ch（ACB-8 搭載時）

シーン・メモリー：1ソングにつき100シーン

＜エフェクト部＞

内部処理　：56bit

構成　**D32XD**
：インサート×24（最大）
：マスター×2（最大）
：ファイナル×1
44.1/48kHz時すべて同時使用可

D16XD
：インサート×8（最大）
：マスター×2（最大）
：ファイナル×1
44.1/48kHz時すべて同時使用可

プログラム　：プリセット128、ユーザー128、ソング32

アルゴリズム　：52

＜一般＞

ディスプレイ　：320×240ドット 4階調
可動式バックライト/タッチ・パネル付きLCD

電源　：AC100V

消費電力　**D32XD**：98W
120W（AIB-8、ACB-8、DIB-8装着時）
D16XD：56W
70W（AIB-8、ACB-8、DIB-8装着時）

外形寸法　：682mm（W）×474mm（D）×185mm（H）
（突起部含）

重量　**D32XD**：13.5kg
14kg（AIB-8、ACB-8、DIB-8装着時）
D16XD：12kg
12.5kg（AIB-8、ACB-8、DIB-8装着時）

■主要規格

周波数特性　：10Hz～20kHz±1dB
@fs44.1kHz、＋4dBu、10kΩ 負荷
：10Hz～22kHz±1dB
@fs48kHz、＋4dBu、10kΩ 負荷
：10Hz～44kHz±1dB
@fs96kHz、＋4dBu、10kΩ 負荷

S/N　：103dB（標準）

ダイナミック・レンジ
：103dB（標準）

THD＋N　：0.02%（標準） 20Hz～20kHz
＋16dBu、10kΩ負荷

A/D変換　：24bit・64倍オーバー・サンプリング

D/A変換　：24bit・128倍オーバー・サンプリング

サンプリング周波数（fs）
：内部44.1kHz、48kHz、96kHz
：外部44.1kHz±6%、48kHz±6%、96kHz±6%

記録/再生ビット：16bit、24bit

■アナログ・デジタル入出力規格

＜INPUT 1－8＞

コネクター　：XLR-3-31タイプ（+48Vファンタム電源、SW付）、φ6.3mmTRSフォーン・ジャック（平衡）

入力インピーダンス
：4kΩ/XLR-3-31時、10kΩ/TRSフォーン時

規定レベル　：－60dBu～－12dBu@TRIM=max.～min.
PAD OFF
：－34dBu～＋14dBu@TRIM=max.～min.
PAD ON

最大レベル　：－48dBu～0dBu　@TRIM=max.～min.
PAD OFF
：－22dBu～＋26dBu@TRIM=max.～min.
PAD ON

ソース・インピーダンス
：600Ω

＜INPUT 9－16＞

*8チャンネル・アナログ・インプット・ボード（AIB-8）装着時

コネクター　：φ6.3mmTRSフォーン・ジャック（平衡）

入力インピーダンス
：10kΩ

規定レベル　：－60dBu～－12dBu@TRIM=max.～min.
PAD OFF
：－34dBu～＋14dBu@TRIM=max.～min.
PAD ON

最大レベル　：－48dBu～0dBu　@TRIM=max.～min.
PAD OFF
：－22dBu～＋26dBu@TRIM=max.～min.
PAD ON

ソース・インピーダンス
：600Ω

＜ANALOG COMPRESSOR＞

スレッショルド・レベル
：0～－40dB

レシオ　：1.5：1～inf:1

アタック・タイム：1～200mS

リリース・タイム：10mS～10S

アウト・ゲイン　：±20dB

＜GUITAR INPUT＞

コネクター　：φ6.3mmフォーン・ジャック（不平衡）

入力インピーダンス
：1MΩ

規定レベル　：－60dBu～－12dBu@TRIM=max.～min.
PAD OFF
：－34dBu～＋14dBu@TRIM=max.～min.
PAD ON

最大レベル　：－48dBu～0dBu　@TRIM=max.～min.
PAD OFF
：－22dBu～＋12dBu@TRIM=max.～min.
PAD ON

ソース・インピーダンス
：600Ω

＜MASTER OUTPUT L/R＞

コネクター　：φ6.3mmフォーン・ジャック（平衡）

出力インピーダンス
：150Ω

規定レベル　：＋4dBu

最大レベル　：＋16dBu

負荷インピーダンス
：10kΩ以上

＜MONITOR OUTPUT L/R＞

コネクター　：φ6.3mmフォーン・ジャック（平衡）

出力インピーダンス
：150Ω

規定レベル　：＋4dBu

最大レベル　：＋16dBu

負荷インピーダンス
：10kΩ以上

＜AUX OUTPUT1－4[*1、2]＞

コネクター　：φ6.3mmフォーン・ジャック（不平衡）

出力インピーダンス
：150Ω

規定レベル　：－10dBu

最大レベル　：＋2dBu

負荷インピーダンス
：10kΩ以上

＜PHONES 1、2＞
コネクター　：φ6.3mmステレオ・フォーン・ジャック
出力インピーダンス
　　：100Ω
最大レベル　：50mW@32 Ω

＜S/P DIF INPUT/OUTPUT＞
コネクター　：オプティカル
フォーマット　：24bit S/P DIF（IEC60958）

＜USB＞
コネクター　：タイプB
フォーマット　：スレーブ、USB1.1準拠
対応OS　：Windows Me/2000以降
　　Mac OS9.0.4以降
　　※Windows98でご使用になる方は、コルグ・ホームページ、またはお客様相談窓口でご確認ください

＜ADAT INPUT/OUTPUT＞
*ADAT I/Oボード（DIB-8）装着時
コネクター　：オプティカル
フォーマット　：ADAT Type Ⅰ/Ⅱフォーマット

＜WORD CLOCK INPUT/OUTPUT＞
*ADAT I/Oボード（DIB-8）装着時
コネクター　：BNC
フォーマット　：TTL/75Ω

＜MIDI IN/OUT＞
コネクター　：DIN5ピン×2

＜FOOT SW＞
コネクター　：φ6.3mmフォーン・ジャック（別売PS-1使用）

＜EXPRESSION PEDAL＞
コネクター　：φ6.3mmステレオ・フォーン・ジャック
　　（別売XVP-10, EXP-2使用）

■付属品
：電源コード
：取扱説明書

■別売オプション
：PS-1 ペダル・スイッチ
：XVP-10 EXP/VOLペダル
：EXP-2 フット・コントローラー
：8チャンネル・アナログ・コンプレッサー・ボード（ACB-8）
：8チャンネル・アナログ・インプット・ボード（AIB-8）
：ADAT I/Oボード（DIB-8）

・その他推奨品については、コルグ・ホームページ等参照してください。

※製品の外観および仕様は予告なく変更することがあります。
（2003年7月現在）

各種リスト

リズム・パターン・リスト

96kHz/24bitのソングの時は、(Blank)、Metro、Hihatのみが選択できます。
Beat:3/4, 4/4, 6/8以外は、(Blank)、Metro、Hihatのみが選択できます。
Beat: 3/4, 4/4, 6/8では、(Blank)、Metro、Hihat以外に以下のリズム・パターンが選択できます。
[I]、[F]、[E]は、Intro、Fill、Endingパターンのマークを意味します。リスト中のTempoの値は、各リズムの小節数と推奨テンポの値です。

Beat:4/4 (242pattern)

Name	Tempo	Name	Tempo	Name	Tempo	Name	Tempo
8bt Rock1	120	[E] 16beat 1	100	[F] SurfRock	169	Beguine1	120
8bt Rock2	120	[E] 16beat 2	100	[E] SurfRock	169	Beguine2	120
8bt Rock3	120	Shuff 1	130	Twist	165	[F] Beguine	120
8bt Rock4	120	Shuff 2	130	[I] Twist	165	Mambo1	100
8bt Rock5	120	Shuff 3	130	[F] Twist	165	Mambo2	100
8bt Rock6	120	Shuff 4	130	[E] Twist	165	[I] Mambo	100
8bt Rock7	120	Shuff 5	130	Reggae	95	[F] Mambo1	100
8bt Rock8	120	Shuff 6	130	[F] Reggae	95	[F] Mambo2	100
[I] 8bt Rock1	120	Shuff 7	130	HipHop 1	90	[E] Mambo	100
[I] 8bt Rock2	120	Shuff 8	130	HipHop 2	90	Salsa	90
[I] 8bt Rock3	120	Shuff 9	130	HipHop 3	90	[I] Salsa	90
[F] 8bt Rock1	120	[I]Shuff 1	130	HipHop 4	90	[F] Salsa1	90
[F] 8bt Rock2	120	[I] Shuff 2	130	HipHop 5	90	[F] Salsa2	90
[F] 8bt Rock3	120	[F] Shuff 1	130	HipHop 6	90	[E] Salsa	90
[F] 8bt Rock4	120	[F] Shuff 2	130	HipHop 7	90	Samba1-1	95
[F] 8bt Rock5	120	[F] Shuff 3	130	HipHop 8	90	Samba1-2	95
[E] 8bt Rock1	120	[E] Shuff 1	130	HipHop 9	90	Samba1-3	95
[E] 8bt Rock2	120	[E] Shuff 2	130	HipHop10	90	[I] Samba1	95
8beat 1	120	HalfTime1	150	[I] HipHop 1	90	[F] Samba1	95
8beat 2	120	HalfTime2	150	[F] HipHop 1	90	[E] Samba1	95
8beat 3	120	[I] HalfTime	150	[F] HipHop 2	90	Samba2-1	95
8beat 4	120	[F] HalfTime	150	[E] HipHop 1	90	Samba2-2	95
8beat 5	120	[E] HalfTime	150	Rap1	95	[I] Samba2	95
8beat 6	120	RockBld 1	90	Rap2	95	[F] Samba2	95
8beat 7	120	RockBld 2	90	[I] Rap	95	Gipsy1	120
8beat 8	120	[I] RockBld 1	90	House 1	130	Gipsy2	120
8beat 9	120	[I] RockBld 2	90	House 2	130	[I] Gipsy	120
8beat 10	120	[F] RockBld 1	90	House 3	130	[F] Gipsy	120
[I] 8beat1	120	[F] RockBld 2	90	House 4	130	[E] Gipsy	120
[I] 8beat 2	120	[E] RockBld 1	90	[I] House 1	130	Analog 1	100
[F] 8beat 1	120	[E] RockBld 2	90	[I] House 2	130	Analog 2	100
[F] 8beat 2	120	R&Funk 1	98	[F] House 1	130	Analog 3	120
[F] 8beat 3	120	R&Funk 2	98	[F] House 2	130	Analog 4	90
[E] 8beat 1	120	R&Funk 3	98	[E] House 1	130	Analog 5	100
[E] 8beat 2	120	R&Funk 4	98	[E] House 2	130	Agogo1	120
16bt Rock1	100	R&Funk 5	98	Jungle 1	160	Agogo2	120
16bt Rock2	100	R&Funk 6	98	Jungle 2	160	Bongo	120
16bt Rock3	100	R&Funk 7	98	Jungle 3	160	Clave1	120
[I] 16bt Rock1	100	R&Funk 8	98	Jungle 4	160	Clave2	120
[I] 16bt Rock2	100	R&Funk 9	98	[I] Jungle	160	Conga1	120
[F] 16bt Rock1	100	R&Funk10	98	[F] Jungle1	160	Conga2	120
[F] 16bt Rock2	100	[I] R&Funk 1	98	[F] Jungle 2	160	Guiro	120
[F] 16bt Rock3	100	[I] R&Funk 2	98	[E] Jungle	160	Shaker1	120
[E] 16bt Rock1	100	[F] R&Funk 1	98	Techno 1	130	Shaker2	120
16beat 1	100	[F] R&Funk 2	98	Techno 2	130	Tambourin	120
16beat 2	100	[F] R&Funk 3	98	Techno 3	130	Timbales	120
16beat 3	100	[E] R&Funk 1	98	Techno 4	130	Triangle1	120
16beat 4	100	[E]R&Funk 2	98	Techno 5	130	Triangle2	120
16beat 5	100	JAZZ 1	100	Techno 6	130	CLICK1	120
16beat 6	100	JAZZ 2	100	Techno 7	130	CLICK2	120
16beat 7	100	[I] JAZZ1	100	[I] Techno 1	130	CLICK3	120
16beat 8	100	[F] JAZZ1	100	[I]Techno 2	130	CLICK4	120
16beat 9	100	[F] JAZZ2	100	[F] Techno 1	130	CLICK5	120
16beat10	100	[E] JAZZ	100	[F] Techno 2	130	CLICK6	120
16beat11	100	Motown	120	[E] Techno 1	130	CLICK7	120
[I] 16beat	100	[I] Motown	120	[E] Techno 2	130	CLICK8	120
[I] 16beat	100	[F] Motown	120	Bossa nova1	132	CLICK9	120
[F] 16beat 1	100	[E] Motown	120	Bossa nova2	132	CLICK10	120
[F] 16beat 2	100	SurfRock	169	[I] Bossa	132	CLICK11	120
[F] 16beat 3	100	[I] SurfRock	169	[F] Bossa	132	CLICK12	120
						CLICK13	120
						CLICK14	120

Beat:3/4 (11pattern)

Name	Tempo
3/4	150
[I] 3/4	150
[E] 3/4	150
JazzWaltz 1	150
JazzWaltz 2	150
[I] JazzWaltz	150
[F] JazzWaltz	150
Waltz	150
[I] Waltz	150
[F] Waltz	150
[E] Waltz	150

Beat:6/8 (12pattern)

Name	Tempo
6/8 Var1	120
6/8 Var2	120
6/8 Var3	120
6/8 Var4	120
6/8 Var5	120
6/8 Var6	120
[I]6/8 1	120
[F] 6/8 1	120
[F] 6/8 2	120
[F] 6/8 3	120
[E] 6/8 1	120
[E] 6/8 2	120

コンプ・プログラム・リスト

No.	Name	No.	Name	No.	Name	No.	Name	No.	Name
1	BassDr.Tight	11	Cymbal2	21	Syn.Bass2	31	Male Vocal2	41	Trumpet
2	BassDr.Loose	12	High Hat1	22	Piano1	32	Female Vocal1	42	Brass
3	BassDr.Fat	13	High Hat2	23	Piano2	33	Female Vocal2	43	Pipe
4	SnareDr.Tight	14	Percussion1	24	A.G.Strum	34	Rock Vocal	44	Violin
5	SnareDr.Loose	15	Percussion2	25	A.G.Arpegio	35	Pop Vocal	45	Strings
6	SnareDr.Fat	16	Finger Bass	26	Nylon Guitar	36	Ballade Vocal	46	Digital Drms
7	Tom-Tom1	17	Slap Bass	27	Jazz Guitar	37	Soul Vocal	47	Dance Mix
8	Tom-Tom2	18	Pick Bass	28	E.G.Lead	38	Rap Vocal	48	Total Comp1
9	Tom-Tom3	19	Wood Bass	29	E.G.Rhythm	39	Chorus	49	Total Comp2
10	Cymbal1	20	Syn.Bass1	30	Male Vocal1	40	Sax	50	Total Comp3

EQライブラリ・リスト

No.	Name	No.	Name	No.	Name	No.	Name	No.	Name
1	Bass Drum1	11	Syn.Bass1	21	A.G.Strum2	31	Total EQ2	41	FM Radio
2	Bass Drum2	12	Syn.Bass2	22	A.G.Arpegio1	32	Total EQ3	42	Old Record
3	Snare Drum1	13	Piano1	23	A.G.Arpegio2	33	Bass Drum3	43	Telephone
4	Snare Drum2	14	Piano2	24	Brass Section	34	Snare Drum3	44	Bright
5	Tom-Tom	15	E.G.Clean	25	Male Vocal1	35	Tom-Tom2	45	Dark
6	Cymbal	16	E.G.Crunch1	26	Male Vocal2	36	Piano3	46	Heavy Low
7	High Hat	17	E.G.Crunch2	27	Female Vocal1	37	Piano Low	47	Fat Middle
8	Percussion	18	E.G.Dist1	28	Female Vocal2	38	Piano High	48	Smooth High
9	E.Bass1	19	E.G.Dist2	29	Chorus&Harmony	39	Fine-EQ Casset	49	50Hz HumCut
10	E.Bass2	20	A.G.Strum1	30	Total EQ1	40	Narration	50	60Hz HumCut

ネーム・ライブラリ・リスト

Data Name Library: AnalogComp、EQ Library、Drive、Effect、Scene、Mark、Song、Trackのリネーム時に選択できます。
File Name Library: PcFile、BackupFile、WavFileのリネーム時に選択できます。

Data Name Library

Name	Name
Vocal	Fill
Guitar	A Melo
Bass	B Melo
Chorus	Solo
Kick	Ending
HiHat	Take
Snare	Track
Tom	Dance
RimShot	Groove
Cymbal	Rock
Ride	Pop
Crash	Jazz
Percuss	Fusion
Key	Loop
Piano	Live
Strings	Studio
Organ	Event
SFX	
Count	
Intro	

File Name Library

Name	Name
VOCAL	FILL
GUITAR	A_MELO
BASS	B_MELO
CHORUS	SOLO
KICK	ENDING
HIHAT	TAKE
SNARE	TRACK
TOM	DANCE
RIMSHOT	GROOVE
CYMBAL	ROCK
RIDE	POP
CRASH	JAZZ
PERCUSS	FUSION
KEY	LOOP
PIANO	LIVE
STRINGS	STUDIO
ORGAN	EVENT
SFX	
COUNT	
INTRO	

デモ・ソング・リスト

D32XD

001: Feelin' Free
002: Take Me Away

D16XD

001: Innocense
002: Take Me Away

"Feelin' Free"
Composed, arranged and performed by:Larry Dunn (Malaya Music), Foley (Foley's Music) and Sheldon Reynolds(Reyshel Music) copyright 2003

"Innocense", "Take Me Away"
produced by Huston Singletary, written and performed by OVER OCTOBER
WWW.HUSTONMUSIC.COM WWW.OVEROCTOBER.COM

用語集

16bit→量子化ビット数

24bit→量子化ビット数

ADAT
ALESIS **d**igital **a**udio **t**ape recorderの略。提唱したALESIS社が提唱したデジタル・マルチ・レコーダー、およびレコーディングの方式、信号の規格。

AUX
ハイ・インピーダンスのライン・レベル信号を接続する入出力。AUX OUTはレコーダーや外部エフェクターに信号を送るための端子で、AUX INは電子楽器の出力やレコーダーの信号を受ける端子。

DSP
Digital **S**ignal **P**rocessorの略。音声や画像などの処理に特化したデジタル信号処理用LSI。最近のレコーダーやエフェクターに組み込まれ、ソフトウェアで信号処理を変更し、様々な動作を実現できる。

MIDI
MIDI（**M**usical **I**nstrument **D**igital **I**nterface）は、電子楽器やコンピュータの間で、演奏に関するさまざまな情報をやりとりするための世界共通のデータ転送規格。
MIDIに興味のある方は、MIDIについてわかりやすく説明した本が、数多く出版されているので参照のこと。

MIDIクロック
一拍の1/24を1クロックとする電子楽器同士のテンポの同期を取るためのMIDI信号。

MMC
MMC（**M**IDI **M**achine **C**ontrol）はレコーダーの再生、停止、録音といった制御命令をMIDIで送るための規格。

MTC
MTC（**M**IDI **T**ime **C**ode）はMIDI機器、MTR、VTR、シーケンスソフトなどの間で正確な同期をとるのに、MIDI信号の経路を利用して時間軸情報をリアルタイムにやり取りするための規格。

PAD
ミキサーに入る信号が大きすぎて、入力段のアンプが歪むの防ぐアッテネーター。

Q
共振の鋭さを表す言葉で、音を変化させる周波数帯域の幅。値が大きいほど幅が狭くなり、周波数特性カーブの山谷が急になる。

S/N
Signal per Noiseの略。Signal（音声信号）に対する不要なNoise（ノイズ）の割合を示した数値で、無音状態で発生する機器の残留ノイズのレベルをdB（デシベル）で表す。値が大きいほどノイズが少ない。

S/P DIF
Sony/**P**hilips **D**igital Audio **I**nter**f**aceの略です。規格はIEC60958ですがS/P DIFという名称のほうが一般的。デジタル・オーディオ信号をやり取りするためのフォーマットで、同時に2チャンネル（ステレオ1系統）の信号を送受信することができる。

SOLO
ミックス・ダウン時などに、選んだチャンネルの音だけを聴くための機能。

TRSフォーン端子
一般的に標準ステレオ・プラグと呼ばれる6.3φプラグ用（1/4インチ・フォーン・タイプ）の端子。
ステレオ信号の伝送以外に、バランス接続のプラグとしても使用されている。

USB
コンピュータと周辺機器を接続するための規格で**U**niversal **S**erial **B**usの略。

WAV
Waveファイルの拡張子で、主にWindowsマシンで使用される音声ファイル・フォーマット。

XLR端子
マイクなどの端子に使われているバランス接続できる3ピン・コネクタの型式。

アイコン（Icon）
内容や機能を直感的に理解しやすくした絵柄。

アサイン（Assign）
チャンネルやエフェクトなどを、割り当てること。

アッテネーター（Attenuator、ATT）
信号のレベルを下げる（減衰させる）装置、回路。

アルゴリズム→エフェクト・アルゴリズム

アンドゥ（Undo）
操作を実行後、その実行を行う前の状態に戻すこと。

アンバランス接続
1本がホット（信号）で、もう1本がグランド（アース）の2本の導線を持つケーブルでの接続。レベルの低い信号にハムノイズが乗りやすいのが欠点。不平衡接続。

イコライザー（Equalizer、EQ）
周波数特性を変化させ、音質を補正する装置。パラメトリック・イコライザ、グラフィック・イコライザ、シェルビングなどがある。

位相→フェーズ

イメージ・ファイル（Image File）
CD-R/RWに書き込むときに、書き込めるデータに変換したファイル。CD-R/RWに書き込む前に一度イメージ・ファイル化が必要だが、続けて同じソングを書き込むときはそれを流用するので、2枚目以降は速い。

インサート・エフェクト（Insert Effect）
ミキサー・チャンネルに挿入して使用するエフェクト。

インピーダンス（Impedance）
音声信号などの交流に対する抵抗値のことで、一般的には信号の入出力に関する付加抵抗値を指す。

インポート（Import）
データや信号などを取り込むこと。読み込み。

エクスプレッション・ペダル（Expression Pedal）
楽器やエフェクトの音量、パラメーターなどをコントロールするペダル。

エクスポート（Export）
データや信号などを出力すること。書き出し。

エフェクト・アルゴリズム（Effect Algorithm）
エフェクトの基本となる演算方式。各種信号処理を実現する演算群。

エフェクト・プログラム（Effect Program）
エフェクト・アルゴリズムを使い、パラメーターを任意に設定したプログラム。工場出荷時に持っているプリセット・プログラムと自由に設定を変えられるユーザー・プログラムがある。

オーディオCD
CD-DA（**C**ompact **D**isc-**D**igital **A**udio）。いわゆる音楽CD。音楽データだけを記録したもの。

オート・パンチ・イン−アウト（Auto Punch In-Out）
前もって設定したマーカー位置まで再生すると、自動的にパンチ・イン、前もって設定したマーカー位置まで録音すると自動的にパンチ・アウト状態になる機能

オートメーション（Automation）
ミキサー部分のツマミやフェーダーといった各種パラメーターを操作した情報を、機器内部のタイム・コードか、あるいは外部から入力されたMTCの時間軸に沿って記憶させ、ソングの再生時にその動きを再現させる機能のこと。

オーバー・ダビング（Over-Dubing）
すでに録音された演奏を再生しながら、他のトラックに新たに別の演奏を録音する多重録音のテクニック。

オプティカル（Optical）
「光の」という意味で、光ファイバー・ケーブルでデジタル・オーディオ信号のやり取りを行う端子の名称として使用されます。
→S/P DIF

オプティマイズ（Optimize）**→最適化**

カレント・ソング
現在選んでいて、エディットの対象になっているソングのこと。

カレント・ドライブ
現在選んでいて、エディットの対象になっているドライブのこと。

キュー（Cue）
演奏中に自分の演奏をヘッドフォンで聴くためのミキシング・バランスや音量バランスの調整。

ゲイン（Gain）
利得。＋ゲインで信号を増幅し、−ゲインで減少する。

最適化
オプティマイズ。ハードウェア（ハードディスク）やソフトウェアが最も効率良く動作するように調整すること。

サンプリング・レート（Sampling Rate）
サンプリング周波数。入力されたアナログの音をデジタル・データに置き換えるときの基準となる周波数。48kHz であれば1秒間に48000 回デジタル変換を行なう。この数値が大きいほど、より広い周波数範囲の音をデジタル・データに置き換えることができる。

サンプリング・レート・コンバーター
サンプリング・レートの変換器。量子化ビット数やサンプリング・周波数の異なる信号を自動的に変換するのでDATの演奏など（48kHz）をCDやMD（44.1kHz）に直接録音できる。

シーケンサー（Sequencer）
楽譜データとして入力したデータをMIDIなどを使い、シンセサイザーなどの電子楽器を制御する自動演奏装置。

シーン（Scene）
ミキサー部分の各種パラメーターの設定をまとめたもの。
本機では100個の設定が記憶できる。

シーン・メモリー（Scene Memory）
シーンを保存する機能。1度登録したシーンは任意に呼び出して再現することがでる。

システム・ファイル（System File）
ハードウェアを動かすためのソフトウエアが書かれたデータの集合体。これをバージョン・アップすることで新たな機能を加えることができる。

初期設定
購入後、最初に電源を入れたメーカー設定状態のことで、「工場出荷時設定」とも呼ばれる。

周波数帯域
低音から高音までの特定の音域や範囲。

スクラブ（Scrub）
バリュー・ダイヤルを操作することによって、トラック・データを再生する機能。操作する方向やスピードで演奏が再生されるため、任意の位置を探し出すのに有効。

スレーブ（Slave）
マスターに対して使われる。MIDIなどでコントロールされる側。主に対する従の意味。

スレッショルド・レベル（Threshold Level）
任意の入力レベル（電圧等）を超えると動作するときの設定値。しきい値。

ゼロ・クロス・ポイント（Zero Cross Point）
波形レベルが±0をまたぐ位置のこと。

センド（Send）
送り込む信号のことで、本機にはマスター・エフェクト1、2に送るエフェクト・センド、AUX OUT1、2端子に送るAUXセンド、各トラックのレコーダーに送るRECセンドがある。

ソロ→SOLO

ソング（Song）
演奏データの1つの単位。本機では、16トラックの演奏データとステレオ・マスター・トラックのデータ、ミキサー・データ、およびエフェクトの設定データなどで1つのソングを構成。

ダイアログ（Dialog）
ユーザーに指示をを求めるときに表示するボタンやチェック・ボックスなどを含んだウィンドウ。

ダイナミック・レンジ（Dynamic Range）
無音から最大音量になるまでの音量レベルの範囲をdB（デシベル）で表示したもの。「その機械がどれだけ繊細に音声信号を取り扱えるか」の判断のひとつの目安になる。

タイム・コード（Time Code）
レコーダー、リズム・マシン、シーケンス・ソフトなどを同期走行させる際にやり取りをする時間情報。

タップ・テンポ（Tap Tempo）
キーを押した間隔を元にして、テンポを設定する方法。

チャンネル（Channel/ch/CH）
ミキサー部分に入力された音が、音量やパン等を調整して出力するまでの信号の流れの単位。

定位→パン

ディザー（Dither）
量子化ビット数を変換してデジタル・オーディオ信号を出力するときに発生するノイズを軽減させる演算機能。

ディスク・アット・ワンス（Disc At Once）
記録するデータをハードディスク上で記録イメージに変換した上でCD-R/RWに一度に書き込む方式。
一度書き込むと、空き容量があっても、そのCD-R/RWには書き込めない。

デジタル入出力
デジタル形式のデータを使った入出力方式。本機はS/P DIF入出力を装備するが、オプションのADAT I/Oボード（DIB-8）を装着するとADAT入出力にも対応できる。

テンポ・ソース（Tempo Source）
リズムのテンポの設定元のこと。
本機では、任意に決めることのできるManual、テンポ・マップの設定を使うTempoMap、テンポ・トラックを使うTempoTrackの3つの中から選べる。

テンポ・トラック（Tempo Track）
外部MIDIシーケンサーなどのMIDIクロックや、タップ・テンポを記録したもの。

テンポ・マップ（Tempo Map）
小節単位でテンポ、拍子、リズム・パターンを設定したリズム演奏のことで、指定した小節で、テンポ、拍子、リズム・パターンを切り替えることがでる。

同期
複数の電子機器（楽器やレコーダー等）の演奏テンポやストップ、スタートなどのタイミングなどをを同じにすること。基準となる機器をマスターとして、従う方をスレーブと呼ぶ。

ドライブ（Drive）
データの入出力や保存をするための装置。ハードディスクやCD-R/RWドライブなどがある。

トラック（Track /tr/ trk）
音声信号を保存しているもの。録音/再生することができる。

トラック・アット・ワンス（Track At Once）
記録するデータを複数のトラックに分けて使うことで、書き込む領域が余っているトラックに追加書き込みできる方式。

トラック・ステータス（Track Status）
トラックの現在の状態（録音、再生等）。

トリガー録音
スレッショルド・レベルを越えた入力をきっかけに録音を開始させる録音方式。

ドンカマ
初期のリズム・マシンの呼称。弊社の「ドンカマチック」というリズム・マシンが語源。

バーチャル・トラック（Virtual Track）
仮想トラック。各トラックに複数のトラック・データが収納できる領域を持っていて、ここから任意の一つのトラック・データ領域の録音や再生をすることで、複数倍のトラックとして使用すること。本機は各チャンネル・トラックとマスター・トラックにそれぞれ8個バーチャル・トラックを持つ。

パーティション（Partition）
ひとつのドライブを複数あるように見せる仕組み。ドライブをイニシャライズするときに設定する。設定をする事を一般に「パーティションを切る」という。

ハードディスク（Hard Disk）
金属製のディスクに磁気記録する装置。ハードディスク・ドライブ、ハード・ドライブなどとも呼ぶ。

バイパス（Bypass）
目的の回路を通さずに信号を送ること。エフェクトの効果を確認するときなどに、一時的に切り替えて使用する。

バス（Bus）
音声信号ラインのことで、これを利用することで、複数のチャンネルをまとめることができる。本機にはMASTER OUT L、Rにつながるマスター・バス、MONTOR OUT L、Rにつながるモニター・バスなどがある。

バックアップ（Backup）
プログラムや演奏データのファイルなどを、別の記憶媒体にコピーして保存すること。

バランス接続
2本の導線のそれぞれに、ホット（正相の信号）とコールド（逆相の信号）の信号を出力し、もう1本はグランドになっている、3本の導線を持つケーブルでの接続。レベルの低い信号でもハムやノイズが乗りにくい。平衡接続。

パン（Pan）
音像の定位。ステレオ再生時の音の左右位置設定。

パンチイン・パンチアウト（Punch In/Punch Out ）
録音した演奏の中で特定の部分だけ録り直したい場合に、その再録音の開始位置をパンチイン、再録音の終了位置をパンチアウトという。

ピーク・ホールド（Peak Hold）
メーターの最大表示値を一定時間（または、リセットするまで）表示しておく機能。

ヒス・ノイズ（Hiss Noise）
録音レベルに関係なく、一定のレベルで出ている磁気テープ独自の雑音。

ファイナライズ（Finalize）
トラック・アット・ワンスで書き込むときに、書き込める領域が残っていてもそれ以降の書き込みを禁止するときに行う作業。

ファイナル・エフェクト（Final Effect）
ミックス・ダウンの最終段階でマスター・バスにかける1系統のエフェクト。

ファンタム電源
マイク用のケーブルなどを介して供給される+48Vの電源。コンデンサー・マイクなどに使用する。

フェーズ（Phase）
信号の位相。位相が異なると信号の遅れや進みによって正しい音量が得られないことがある。＋、－を間違えて取り付けた場合、逆相になり音がうち消し合うので注意。

フェーダー（Fader）
各入力チャンネルや各出力の音量を調整するボリューム。

フェードイン/フェードアウト（Fade In/Fade Out）
規定の音量まで徐々に音量を上げていくことをフェードイン、逆に規定の音量から徐々に音量を下げて消音する事をフェードアウトという。

フォーマット（Format）
ハードディスクなどの記録媒体にデータが書き込めるように準備すること。

フット・コントローラー（Foot Controler）
フット・スイッチやフット・ペダルなどの足でコントロールする機器の総称。

フット・スイッチ（Foot Switch）
足で踏んで操作するスイッチ。

ブランク・ディスク（Blank Disc）
まだ何も書き込んでないディスク。

プリ・ギャップ（Pre Gap）
音楽CDを作るときの前の曲との空き時間。

プリセット（Pre Set）
工場出荷の段階で、製品自体が持っている書き換えることのできないプログラムやデータ。

プリ・フェーダー（Pre Fader）
フェーダーを通る前の状態。

フレーム・レート（Frame Rate）
映像機器と同期させる時などに使われる画像の単位で、1秒間に何コマ表示させているのかという単位。

プロテクト（Protect）
保護。一度保存したプログラムや設定を一時的に変更できなくする機能

ペア（Pair）
隣合う奇数-偶数チャンネルを奇数側チャンネルの各種設定を変えることで同時に偶数チャンネルの値も変えることができる機能。ステレオ録音したトラックに対してミキサー設定が2チャンネル分同時にできる。

ポスト・ギャップ（Post Gap）
音楽CDを作るときの後の曲との空き時間。

ポスト・フェーダー（Post Fader）
フェーダーを通過後の状態。

マーク（Mark）
ソング毎に持つ任意のポイント。ソングにマークを打つことでマーク位置に移動できる。

マスター（Master）
スレーブに対して使われる。MIDIなどでコントロールする側。従に対する主の意味。

マスター・エフェクト（Master Effect）
各トラックのエフェクト・センドからの出力にかける2系統のエフェクト。エフェクト後の信号は、マスター・バスへ出力される。

マスター・トラック（Master Track）
最終的に完成したソングをステレオ2トラック・データで保存するためのトラック。

マスタリング（Mastering）
ミックス・ダウンの終わった2トラックのマスター・データの曲ごとの音質やトータルの音量などを最終的に調整する作業のこと。

ミックス・ダウン（Mix Down）
トラック・ダウンとも呼ばれる場合があり、複数のトラックに録音された音を加工し、元のトラック数より少ないトラック数にまとめる作業。2 トラックにまとめることが多い。

ミュート（Mute）
音を消すこと。

モニター（Monitor）
出力された音を再生するヘッドフォンやスピーカーのこと、またはそれらで再生した音を聴くこと。

ユニティ・ゲイン（Unity Gain）
入力音声をその音量のまま出力されること。

ライブラリー（Library）
データを複数保存しているデータ群。本機には、EQ、ネーム・ライブラリーがある。

リストア（Restore）
バックアップしたデータを読み込みデータを復元すること。

リドゥ（Redo）
アンドゥを実行後、そのアンドゥを取り消して、実行を行う前の状態に戻すこと。

量子化ビット数
入力されたアナログの音をデジタルに変換する際、一般的にビット数（16bit、24bit等）で表されるのデータの解像度でビット数が高いほど高解像で録音できる。

ロケーション（Location）
ソングの位置情報をソングの先頭からの絶対時間やフレーム数、小節数などで表したもの。

ロケート（Locate）
ソングの任意の位置に印を付け、その位置に瞬時に移動できるマーカー機能。

ワード・クロック（Word Clock）
デジタル・オーディオ・データを受け渡しするタイミングをそろえるための同期信号のこと。複数の機器をデジタル接続で使用する場合は、ワード・クロックがとれてていないと、ノイズが乗ったり、最悪オーディオ信号のやり取りができないことがある。

索引

ア

圧縮トラック 74, 143
アッテネーター 109
アナログ・インプット・ボード 177
アナログ・コンプレッサー 46, 115
アナログ・コンプレッサー・ボード 177
アナログ入力 7, 42
アルバムCDプロジェクト 69, 79, 123
アンドゥ 10, 91, 147

イ

EQライブラリ 49, 110
EQライブラリ・リスト 186
イコライザー 109
- 再生音にかける 29, 49
- チャンネル 25, 48
- ツマミ 10
- 入力音にかける 25, 48
- マスター 33, 49, 111

位相 110
移動
- FF、REWキー 38
- カウンター 38
- マーク 39
- ロケート・キー 38

イベント
- 記録 54
- 再生 55
- 編集 55

イベント・オートメーション 54
イベント・リスト 104
イレース・トラック 71, 140
インサート・エフェクト 29, 119
インサート・トラック 71, 140
インポート 85, 146

ウ

ウィンドウズ 92

エ

エクスプレッション・ペダル 12, 59
エクスポート 86, 147
エフェクト
- インサート 29, 57, 119
- 外部 60
- 再生音にかける 29
- 同時使用 56, 117, 118, 121
- 入力音にかける 24
- ファイナル 32, 58, 121
- マスター 30, 58, 120

エフェクト・エディット 59
エフェクト・コントロール 59, 126
エフェクト・プログラム
- コントロール 59
- 名前 59
- 保存 59

エフェクト・ルーティング 118, 121
エラー・メッセージ 170, 172
エンター 11

オ

オーディオCD 174
オート・パンチ録音 66
オートメーション 54, 104
オーバー・ダビング 28, 65
オプションの取り付け 176
オプティマイズ 73, 90
オプティマイズ・トラック 73, 142
音声出力 47
音声入力 42
音声ファイル 175
音声ファイルの書き出し 86
音声ファイルの読み込み 85
音量 32
音量の調整 48

カ

カーソル 11
外部エフェクト 60
カウンター 38, 96
書き込み 174
画面角度調整 9
カレンダー 2, 126, 179
カレンダー機能用電池 179

キ

ギター 12
キャリブレーション 95
キュー 51, 114

ク

クリップ・ボード 70, 175
グループ 50, 103

コ

互換性 87
故障 166
コピー・ソング 41
コピー・トラック 69, 139
コピー・ホール・トラック 75, 144
コントラスト 10
コントロール・チェンジ 93, 132
コントロール・デバイス 126
コントロール・ツマミ 10
コンプ・プログラム・リスト 186

サ

再生 68
- CD 123, 174
- アルバムCDプロジェクト 69
- イベント 55
- 重ね録り 28
- チャンネル・トラック 27, 68
- ループ 68

最適化 73
削除
- シーン 52
- ソング 41
- トラック 72
- マーク 39

作成
- CD 78, 123
- ソング 36
- マスター・トラック 67
- ライブCD 80

サブ入力 45
サブ・ミキサー 101

シ

CD-R/RW
- ディスクの挿入 12
- ディスクの取り出し 12
- 非常時 13

シーン 10, 52
シーン・オートメーション 54, 108
シーンのエディット 105, 108
シーン・フィルター 106, 109
時刻 38, 126
システム・バージョンアップ 95
シャットダウン 2
主電源スイッチ 1, 13
仕様 182
消音 51
消去
- CD-RW 125, 128
- アンドゥ・データ 91

詳細な位置検索 40, 148
伸張/圧縮トラック 74, 143

ス

スクラブ 11, 40, 148
ストア 148
スペック 182
スワップ・トラック 72, 141
スワップ・ホール・トラック 76, 144

セ

設定
- リズム 61
- リズム・テンポ 62

接続 19
- MIDI 93
- 注意 3
- デジタル 3
- 例 3
- ワードクロック 178

センド 112

ソ

ソロ 9, 51, 113
ソング
- エディット 41, 136
- コピー 41, 136
- 削除 41, 137
- 作成 21, 36
- 選択 37, 135
- 名前 21, 36
- 保存 35, 42, 137

ソング･ドライブの分割 88
ソングの終了位置へ移動 38
ソングの先頭へ移動 38
ソングの保存 42
ソング編集
ソングの移動 41, 136
ソングのコピー 41, 136
ソングの削除 41, 137
ソングの保護 42, 137

タ

ダウンロード 95
タッチパネル 9, 95
タッチパネルLCD 2
タッチビュー操作例 18
タッチビュー名称 15
タップ･テンポ 64
タブ･ページ
ADAT.Out 102
Album CD 123
Automation 104
Aux1Send 112
Aux2Send 112
Aux3Send 113
Aux4Send 113
Backup 129
CD Utility 125
Ch Assign 100
Ch Pair 102
Ch Routing 98
Ch View 98
ChOnGroup 103
Comp1−8 115
Comp9−16 116
Control 126
CueLevel 114
DiskUtility 127
EditScene 105, 108
EditSong 136
EditTrk 138
EFF1Send 112
EFF2Send 112
EFFRouting 121
EQ Library 110
EQ/ATT 109
EventList 104
Export 147
Fader Pan 103, 107
FaderGroup 103
FinalEFF 121
Import 146
InsertEFF 119
Master EQ 111
MasterTrk 138
MIDI/MMC 132
Mixer View 107, 109
Monitor 114
MstrEFF1 120
MstrEFF2 120
PC File 129
Phase 110
RecSend 113
Restore 130
RoutingB 116, 118
SceneFilter 106, 109
SelectSong 135
SetUp 133
Solo 113
SubMix1−8 101
SubMix1724 101
SubMix9−16 101
Tempo Trk 135
TempoMap 134
Undo/Redo 147
Vtr1−16 137
Vtr1−32 137
WordClock 131

チ

チェック･ドライブ 127
チャンネルEQ
インプット 25
トラック 29
チャンネル設定一覧表示 98
チャンネル･フェーダー 9

テ

データ 82
データ交換 90
定位 9, 30, 48
ディスク･アット･ワンス 79, 174
デジタル接続 3
デジタル入力 44
デモ･ソング 20
デモ･ソング･リスト 186
デリート･トラック 72, 141
電源オフ 1
電源オン 1, 19
電池交換 179
テンポ
タップ 64
マニュアル 62
テンポ設定 62, 133
テンポ･トラック 63, 135
テンポ･マップ 62, 134

ト

同期 93, 131
登録 148
シーン 52
マーク 39
特長 4
内蔵時計 2
ドライブ 88
CD-R/RW 173
PC(USB) 173, 175
ドライブ検査 127
ドライブ容量 90
トラック 137
トラック･アット･ワンス 78, 174
トラックのエディット 138
トラックのエディト 69
トラック編集
逆回転 73
空白の挿入 71, 140
クリップ･ボード 70
交換 72, 141
コピー 69, 139
最適化 73, 142
削除 72, 141
消去 71, 140
伸張/圧縮 74, 143
全体交換 76, 144
全体コピー 75, 144
名前 78
ノーマライズ 77, 145
ノイズの消去 74, 143
反転コピー 73, 142
フェードアウト 77, 145
フェードイン 76, 145
無音部の音声消去 74, 142
レベル調整 77, 145
トランス･ポート･キー 151
トランスポート･キー 11
トリガー録音 65, 150
トリム･ツマミ 8

ナ

名前
シーン 52
ソング 36
ソング･ドライブ 88
トラック 78
マーク 39
名前の変更 97

ニ

入力
ADAT 45
CD(外部) 44
CD(内蔵) 43
DAT 44
ギター 42
サブ 45
入力設定 42, 100
入力レベル 8

ネ

ネーム･ライブラリ 37, 97
ネーム･ライブラリ･リスト 186

ノ

ノーマライズ･トラック 77, 145

ハ

バーチャル･トラック 65, 137
パーティション 88, 127
ハードディスク
フォーマット 89
検査 89
ハードディスクの検査 89
ハードディスクのフォーマット 89
バウンス録音 68
パソコンとデータ交換 92, 128
バックアップ 82, 129
バックアップの読み込み 84
バックアップ･ファイル 174, 175
バリュー･ダイヤル 11
パン 30, 48
パンチ･イン−アウト 66
パン･ツマミ 9, 10

フ

ファイナライズ 125

ファイナル・エフェクト 32, 58, 121
ファイル
音声 85, 175
バックアップ 174, 175
ファイルの削除 91
ファンタム電源 14
フェーズ 110
フェーダー
チャンネル 9
マスター 9
フェーダー・グループ 50, 103
フェード・トラック 76, 145
フォーマット 89, 128
フット・コントローラー 59
フット・スイッチ 12, 66, 126
プリ・ギャップ 80
フレーム・レート 132
プログラム・チェンジ 93, 132
ブロック・ダイアグラム 195
プロテクト 42
プロテクト・ソング 42

ヘ

ページ・モード 10
ペア 49, 102
ヘッドホン 12
変更
カウンター表示 38
ソング・ドライブ 37
ソング・ドライブ名 88
ソング名 36
トラック名 78
ファイルの名前 91
編集
イベント 55
ソング 41
トラック 69

ホ

ポスト・ギャップ 80
保存
EQライブラリ 49
エフェクト 59
コンプ・プログラム 46
ソング 35, 42, 137
データ 82
パソコン 92

マ

マーク 10, 39, 148
マークの削除 39
マークの登録 39
マークの名前 39
マイク入力 7
マスターEQ 33, 49, 111
マスター・エフェクト 30, 58, 120
マスター・トラック 34, 67, 138
マスター・フェーダー 9
マスタリング 29
マック 92
マニュアル・テンポ 62
マニュアル・パンチ録音 66

ミ

ミキサー 42, 99
ミキサー・アサイン 22
ミキサー画面 107, 109
ミキサー・チャンネル 42
ミキサー入力 22, 42
ミックス・ダウン 29
ミュート 51

モ

モニター 50, 114
モニター・レベル・ツマミ 8

ヤ

やり直し 10, 147

ユ

ユニティ・ゲイン 48

ヨ

用語 187
読み込み 175

ラ

ライブCDの作成 80

リ

リストア 84, 130, 175
リズム
設定 61
テンポ 62
録音 61
リズム・パターン・リスト 185
リドゥ 10, 91, 147
リネーム 97
リバース・トラック 73, 142

ル

ルーティング 116, 118, 121
ループ
再生 68
録音 67

レ

レコーダー 64
レベル・メーター 97

ロ

ロード・システム 90
録音 64
オート・パンチ 66
重ね録り 28
チャンネル 26
トリガー 65
バウンス 68
マスター・トラック 34
マニュアル・パンチ 66
モード 150
リズム 61
ループ 67
録音の手直し 66
録音モード 150
ロケーション 38, 96
ロケート 11, 36
ロケート・キー 38, 149
ロケート・ポイント 149

ワ

ワード・クロック 131, 178

A

ACB-8 177
ADAT I/Oボード 178
ADAT Out Assign 102
ADAT出力 47, 102
AIB-8 177
Album CD Project 123
Analog Compressor 115
ATT 109
AUTOMATION 10
Automation 104
AUX OUT 14
Aux1 Send 112
Aux2 Send 112
Aux3 Send 113
Aux4 Send 113
AUXセンド 58

B

Backup 129

C

CD 78, 122
CD Monitor 123
CD PLAYER 123
CD Utility 125
CD WRITER 123
CD-R/RWドライブ 12, 173, 181
CD-R/RWドライブの確認 181
CD-RWのデータ消去 90
CD書き込み 123
CD再生 123
Ch On Group 103
CH ON/SOLO 8
CH ON/SOLOモード 9
CH SELECT 8
CH VIEW 98
Channel Assign 100
Channel Pair 102
Channel Routing View 98

Control 126
CopyTrk 139
CopyWholeTrk 144
Cue Level 114

D

DeleteTrk 141
DIB-8 178
Disk Utility 127

E

Edit PC File 129
Edit Scene 105, 108
Edit Song 136
Edit Track 138
Effect Routing 121
Effect1 Send 112
Effect2 Send 112
ENTER 11, 150
EQ 25, 48, 109
EQ Library 110
EQ/ATT 109
EQ/ATT/PHASE 109
EQ/PHASE/REC 109
EQライブラリ・リスト 186
EraseTrk 140
Event List 104
ExpCmpTrk 143
Export File 147
EXPRESSION PEDAL 12

F

Fader Group 103
Fader Pan 103, 107
FADER/PAN/AUTOMATION 103
FadeTrk 145
FFキー 151
Final EFF 121
FOOT SW 12

G

GUITAR IN 12

I

Import File 146
Info : ※※※※ 172
INPUT 7
Insert EFF 119
InsertTrk 140

L

LCD 2
LOC 149

M

Macintosh 92
MARK 10, 148
MARK JUMP 39
MARK JUMP 11
Master EFF1 120
Master EFF2 120
Master EQ 111
MASTER OUT 14, 47
Master Track 138
MASTER TRACK STATUS 9
MASTERフェーダー 9
METER 10, 97
MIDI 93, 132
MIDI IN 13
MIDI OUT 13
MIDI/MMC 132
MIDIインプリメンテーションチャート 197
MIDIチャンネル 126, 132
MIDIメッセージ 93
MIXER 99
Mixer View 107, 109
MMC 93
Monitor 114
MONITOR LEVEL 8
MONITOR OUT L/R 14
MTC 93

N

NormalizeTrk 145

O

OptimizeTrk 142

P

PAD 8
PAIR 102
PAIR/GROUP 102
PAN 9
PC（USB)ドライブ 91, 129, 173, 175
Phase 110
PHONES 12
PLAYキー 151

R

Rec Send 111, 113
REC/PLAY 8
REC/PLAY MODE 11, 150
RECキー 151
Rename 97
Restore 130
ReverseTrk 142
REWキー 151
Routing 116, 118, 121, 118

S

S/P DIF IN 14
S/P DIF OUT 14, 47
SCENE 10
Scene Filter 106, 109
SCRUB 11, 148
Select Song 135
SEND（EFF/AUX/REC） 112
SEND（EFF/AUX） 112
SetUp 133
Solo 113
SOLO/MONITOR 113
SONG 135
STOPキー 151
STORE 10, 148
Sub Mixer 1−8 101
Sub Mixer 17−24 101
Sub Mixer 9−16 101
SwapTrk 141
SwapWholeTrk 144
SYSTEM 126

T

TEMPO 133
Tempo Map 134
Tempo Track 135
TRACK 137
TRIM 8

U

UNDO 10, 147
USB 13, 92

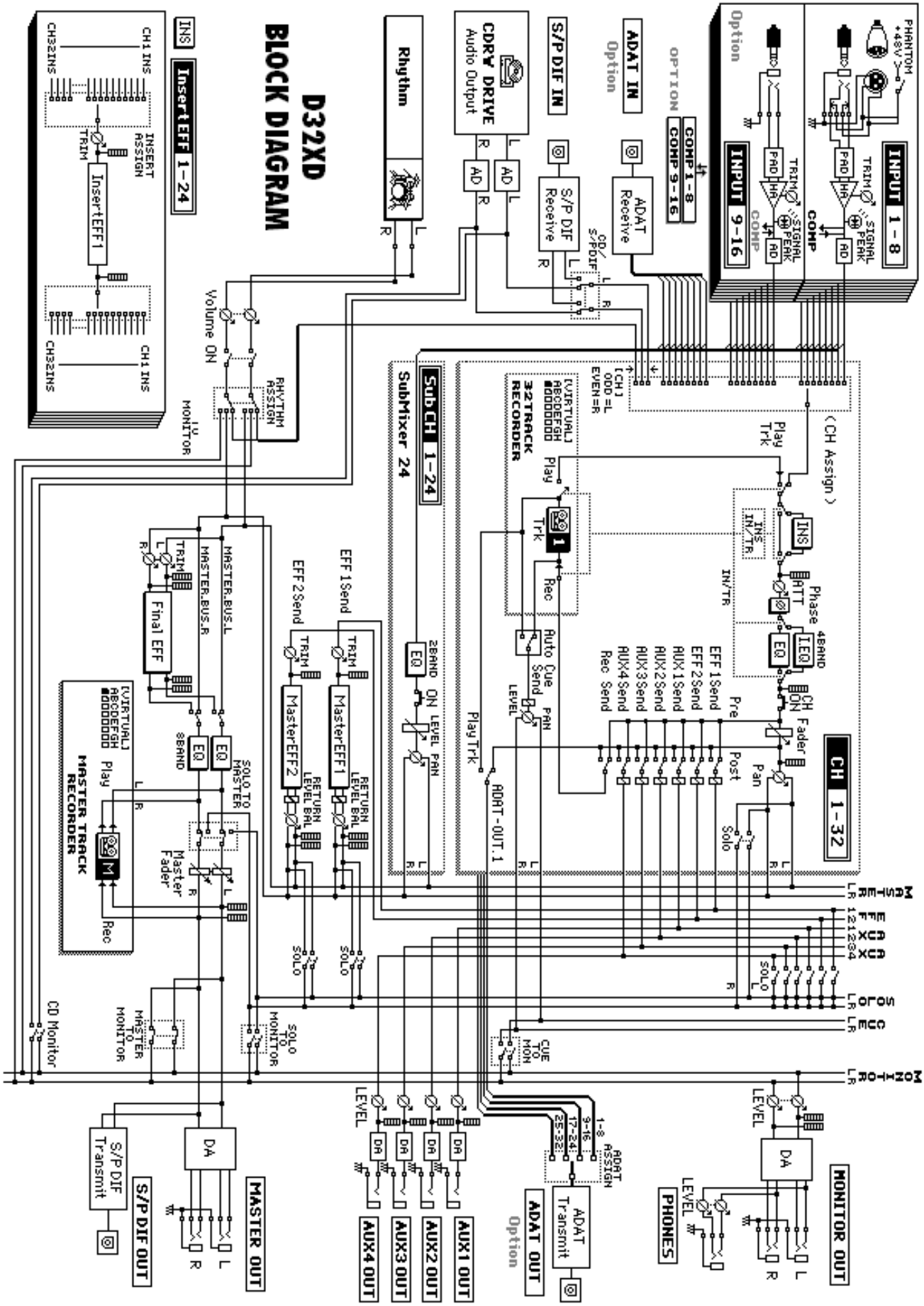
V

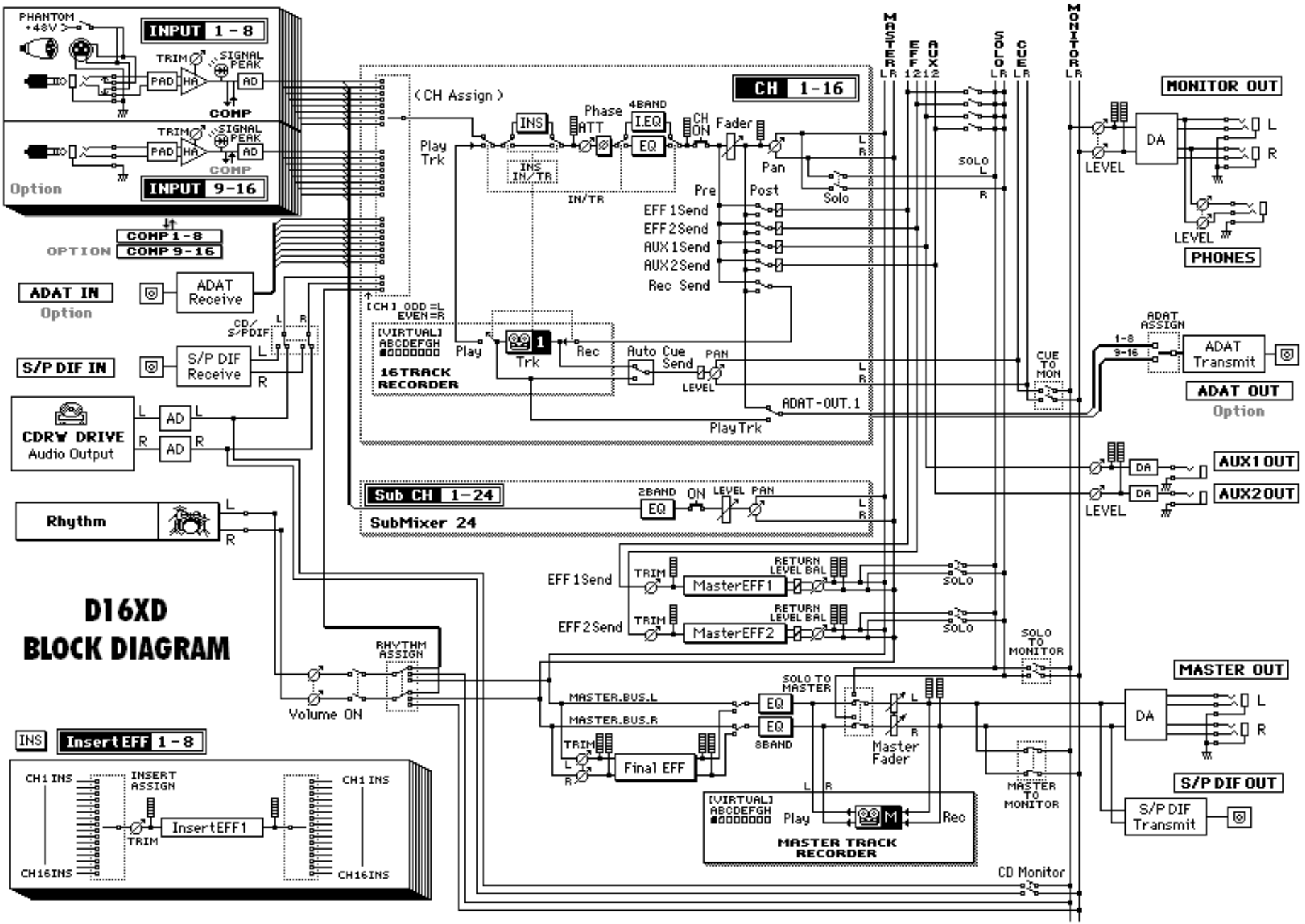
Virtual Track 137
VOLUME 12

W

WAV 175
Waveダイアログ 139
Windows 92
Word Clock 131

ブロック・ダイアグラム


D32XD
BLOCK DIAGRAM
INPUT 1-8
INPUT 9-16
COMP
Option
OPTION
COMP1-8
COMP9-16
ADAT IN
ADAT Receive
S/P DIF IN
S/P DIF Receive
CD-R/W DRIVE
Audio Output
Rhythm
INS
Insert EFF 1-24
Volume ON
RHYTHM ASSIGN
LV MONITOR
SubCH 1-24
SubMixer 24
32TRACK RECORDER
CH 1-32
Play Trk
Rec
Auto Cue
Send
Pre
Post
Pan
Solo
Fader
Phase
ATT
EQ
4BAND
2BAND
EFF1Send
EFF2Send
AUX1Send
AUX2Send
AUX3Send
AUX4Send
Rec Send
Play Trk
ADAT-OUT.1
Final EFF
MASTER.BUS.L
MASTER.BUS.R
MasterEFF1
MasterEFF2
RETURN LEVEL BAL
Master Fader
MASTER TRACK RECORDER
SOLO TO MASTER
SOLO TO MONITOR
CUE TO MON
MASTER TO MONITOR
CD Monitor
ADAT ASSIGN
ADAT Transmit
ADAT OUT
S/P DIF Transmit
S/P DIF OUT
MASTER OUT
AUX1 OUT
AUX2 OUT
AUX3 OUT
AUX4 OUT
PHONES
MONITOR OUT
DA
LEVEL


D16XD
BLOCK DIAGRAM
INPUT 1 - 8
INPUT 9-16
Option
PHANTOM +48V
TRIM
SIGNAL PEAK
PAD
HA
AD
COMP
COMP 1-8
OPTION COMP 9-16
ADAT IN
Option
ADAT Receive
S/P DIF IN
S/P DIF Receive
CD/ S/PDIF
CDRW DRIVE
Audio Output
Rhythm
CH 1-16
(CH Assign)
INS
Phase
ATT
4BAND
I.EQ
EQ
CH ON
Fader
Pan
Play Trk
INS IN/TR
IN/TR
Pre
Post
Solo
EFF 1 Send
EFF 2 Send
AUX 1 Send
AUX 2 Send
Rec Send
[CH] ODD =L EVEN=R
[VIRTUAL] ABCDEFGH
16TRACK RECORDER
Play
Trk
Rec
Auto Cue Send
PAN
LEVEL
ADAT-OUT.1
PlayTrk
Sub CH 1-24
SubMixer 24
2BAND
ON
LEVEL
PAN
EFF 1 Send
EFF 2 Send
TRIM
MasterEFF1
MasterEFF2
RETURN LEVEL BAL
SOLO
RHYTHM ASSIGN
Volume ON
MASTER.BUS.L
MASTER.BUS.R
8BAND
Final EFF
SOLO TO MASTER
Master Fader
SOLO TO MONITOR
MASTER TO MONITOR
[VIRTUAL] ABCDEFGH
Play
M
Rec
MASTER TRACK RECORDER
CD Monitor
INS
Insert EFF 1-8
CH1 INS
CH16INS
INSERT ASSIGN
InsertEFF1
TRIM
MASTER
EFF 1 2
AUX 1 2
SOLO
CUE
MONITOR
LR
MONITOR OUT
DA
LEVEL
PHONES
ADAT ASSIGN
1-8
9-16
ADAT Transmit
ADAT OUT
Option
CUE TO MON
AUX1 OUT
AUX2 OUT
MASTER OUT
S/P DIF OUT
S/P DIF Transmit

[Digital Recording Studio]

Model D32XD/D16XD MIDI インプリメンテーションチャート

Date : 2003. 8. 20

ファンクション…		送信	受信	備考
ベーシック	電源ON時	×	×	
チャンネル	設定可能	×	×	
モード	電源ON時	×	×	
	メッセージ	×	×	
	代用	*********		
ノート ナンバー：	音域	× *********	0 — 127 *1	
ベロシティ	ノートオン	×	○ *1	
	ノートオフ	×	×	
アフター タッチ	キー別	×	×	
	チャンネル別	×	○ *1	
ピッチベンダー		×	○ *1	
コントロール チェンジ	0 —119	○ *2	○ *1 *2	エフェクト・コントロール(受信のみ)コントロール番号 #000-119 全て受信 ミキサー・コントロール(送信/受信)Mixer Ch1-16(Ch17-32) Parameters 07(39) Fader 08(40) Pair Switch 09(41) Channel OnOff 10(42) Pan 12,13(44,45) EffSend1/2 14,15(46,47) AuxSend1/2 16－27(48－59) EQ Low/LMid/HMid/High 28(60) Channel EQ Switch 29(61) Attenuator 30－31 (62-63) AuxSend3/4 *10 96－102(32-38) Rec/Eff/Aux SendPosition 75－79 MasterEQ Parameters 80 MasterEff1/2 Return Level 81 MasterEff1/2 Return Balance 85－86 Aux1/2 Master Level 87－88 Aux3/4 Master Level *10 89 Master Level 103-111 SubMixer Ch1 -16 Parameters 112-119 SubMixer Ch17-24 Parameters
プログラム チェンジ：	設定可能範囲	○ *3 0 — 100	○ *3 0 — 100	
エクスクルーシブ		○ *4	○ *5	
コモン	：クォーター・フレーム	○ *6	○ *7	
	：ソング・ポジション	○ *8	×	
	：ソング・セレクト	×	×	
	：チューン	×	×	
リアル タイム	：クロック	○ *8	○ *9	
	：コマンド	○	○	
その他	：ローカルON/OFF	×	×	
	：オールノートオフ	×	×	
	：アクティブセンシング	×	×	
	：リセット	×	×	

備考

*1:[SYSTEM]"Control"で設定したときエフェクトコントロールとして受信する。
*2:[MIDI]でControlChangeが有効になっているときミキサーコントロールとして送受信する。
※ミキサーコントロールの詳細については、コルグお客様相談窓口へお問い合わせください。
*3:[MIDI]でProgramChangeが有効になっているとき送受信する。
*4:[MIDI]で"MMC Transmit"または"MTC Master"を選択しているとき送信する。
*5:[MIDI]で"MMC Receive" または"MTC Slave" を選択しているとき受信する。
*6:[MIDI]で"MTC Master"を選択しているとき送信する。
*7:[MIDI]で"MTC Slave" を選択しているとき受信する。
*8:[MIDI]で"MIDIClockMaster"を選択しているとき送信する。
*9:[TEMPO]"TempoTrk"で"MIDIClock"を選択してテンポを記憶するとき受信する。
*10:D32XDは送受信する。

モード1：オムニ・オン、ポリ　モード2：オムニ・オン、モノ　○ ：あり

モード3：オムニ・オフ、ポリ　モード4：オムニ・オフ、モノ　× ：なし

MIDI IMPLEMENTATIONの配布については、コルグお客様相談窓口へお問い合わせください。

アフターサービス

■保証書

本製品には、保証書が添付されています。
お買い求めの際に、販売店が所定事項を記入いたしますので、「お買い上げ日」、「販売店」等の記入をご確認ください。記入がないものは無効となります。
なお、保証書は再発行致しませんので、紛失しないように大切に保管してください。

■保証期間

お買い上げいただいた日より一年間です。

■保証期間中の修理

保証規定に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。
本製品と共に保証書を必ずご持参の上、修理を依頼してください。

■保証期間経過後の修理

修理することによって性能が維持できる場合は、お客様のご要望により、有料で修理させていただきます。ただし、補修用性能部品（電子回路などのように機能維持のために必要な部品）の入手が困難な場合は、修理をお受けすることができませんのでご了承ください。また、外装部品（パネルなど）の修理、交換は、類似の代替品を使用することもありますので、あらかじめお買い上げの販売店、最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターへお問い合わせください。

■修理を依頼される前に

故障かな?とお思いになったら、まず取扱説明書をよくお読みのうえ、もう一度ご確認ください。
それでも異常があるときは、お買い上げの販売店、最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターへお問い合わせください。

■修理時のお願い

修理に出す際は、輸送時の損傷等を防ぐため、ご購入されたときの箱と梱包材をご使用ください。

■ご質問、ご相談について

アフターサービスについてのご質問、ご相談は、お買い上げの販売店、最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターへお問い合わせください。
商品のお取り扱いに関するご質問、ご相談は、お客様相談窓口へお問い合わせください。

WARNING!

この英文は日本国内で購入された外国人のお客様のための注意事項です

This Product is only suitable for sale in Japan. Properly qualified service is not available for this product if purchased elsewhere. Any unauthorised modification or removal of original serial number will disqualify this product from warranty protection.

株式会社コルグ

お客様相談窓口　TEL 03（3799）9086

● サービス・センター：〒143-0001 東京都大田区東海5-4-1
明正大井5号営業所コルグ物流センター内　TEL 03（3799）9085
● 名古屋営業所：〒466-0825 名古屋市昭和区八事本町100-51　TEL 052（832）1419
● 大阪営業所：〒531-0072 大阪市北区豊崎3-2-1 淀川5番館7F　TEL 06（6374）0691
● 福岡営業所：〒810-0012 福岡市中央区白金1-3-25 第2池田ビル1F　TEL 092（531）0166

KORG　本社：〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-15-12　URL: http://www.korg.co.jp/

© 2003 KORG INC.

1509 GH *Printed in Japan*